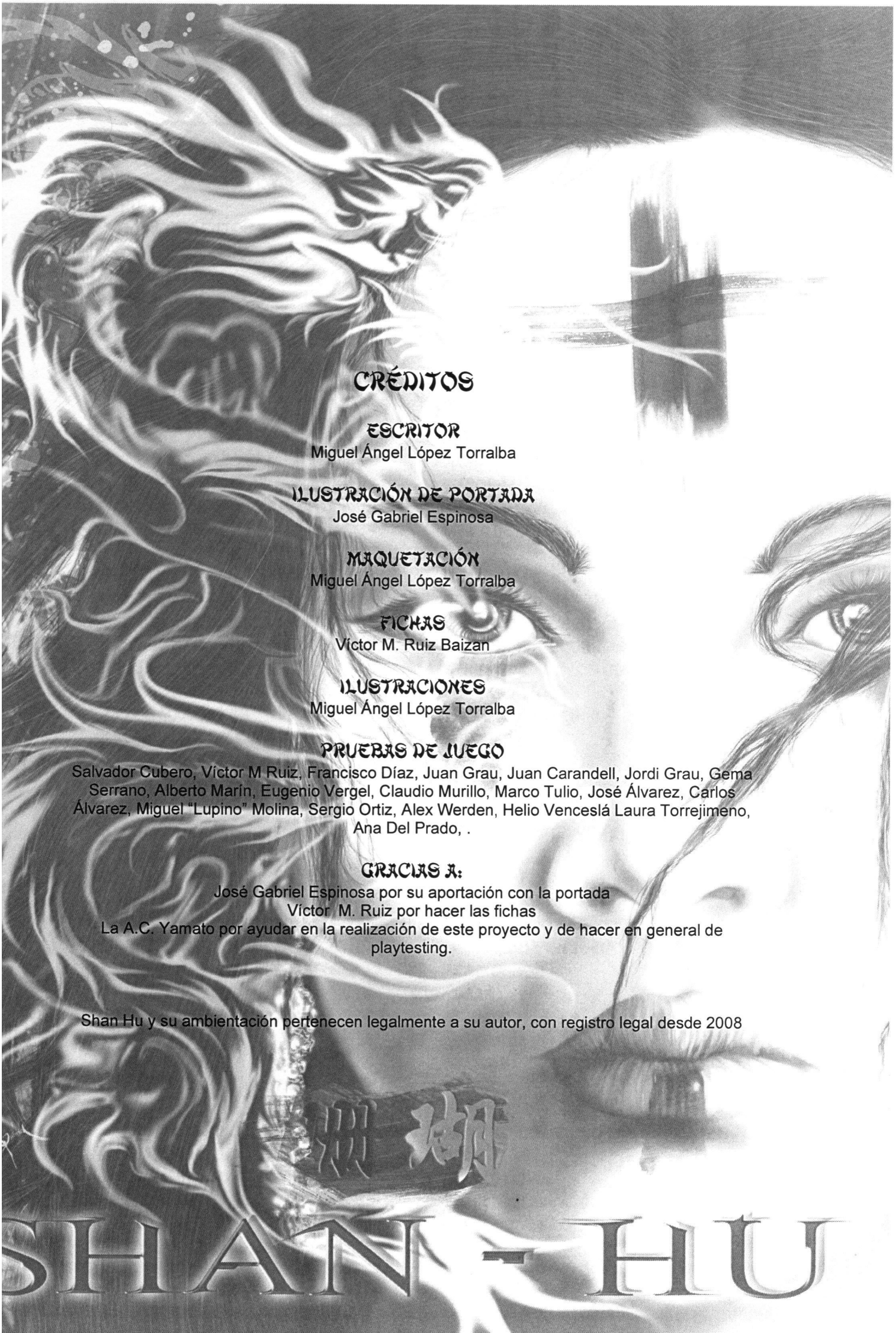
山湖
SHAN-HU



CRÉDITOS

ESCRITOR
Miguel Ángel López Torralba

ILUSTRACIÓN DE PORTADA
José Gabriel Espinosa

MAQUETACIÓN
Miguel Ángel López Torralba

FICHAS
Víctor M. Ruiz Baizan

ILUSTRACIONES
Miguel Ángel López Torralba

PRUEBAS DE JUEGO
Salvador Cubero, Víctor M Ruiz, Francisco Díaz, Juan Grau, Juan Carandell, Jordi Grau, Gema Serrano, Alberto Marín, Eugenio Vergel, Claudio Murillo, Marco Tulio, José Álvarez, Carlos Álvarez, Miguel "Lupino" Molina, Sergio Ortiz, Alex Werden, Helio Venceslá Laura Torrejimeno, Ana Del Prado, .

GRACIAS A:
José Gabriel Espinosa por su aportación con la portada
Víctor M. Ruiz por hacer las fichas
La A.C. Yamato por ayudar en la realización de este proyecto y de hacer en general de playtesting.

Shan Hu y su ambientación pertenecen legalmente a su autor, con registro legal desde 2008

SHAN-HU

ÍNDICE

LIBRO DEL YIN

SHAN HU 4
AGRADECIMIENTOS 4
ESPÍRITU SHAN-HU 4
EL MAN HU 5
AMBIENTACIÓN 5
¿QUÉ ES UN JUEGO DE ROL? 5
TIPOS DE DADOS 6
REGLAS DE PRONUNCIACIÓN 6
FUENTES 7
ALGUNOS CONCEPTOS 8
CREACIÓN DE PERSONAJES 9
RAZA, SEXO, CULTURA 9
CARACTERÍSTICAS 12
VENTAJAS Y DESVENTAJAS 13
PROFESIONES 19
REPARTO DE PUNTOS 38
SUERTE 38
HORÓSCOPO 38
CARACT. SECUNDARIAS 40
HABILIDADES 42
HABILIDADES MAGICAS 45
HABILIDADES RELIGIOSAS 45
ARTES MARCIALES 45
HABILIDADES DE COMBATE 52
HABILIDADES DE LADRÓN 53
EXPERIENCIA 54
SISTEMA DE JUEGO 55
DADOS Y TIRADAS 55
MODIFICADORES BÁSICOS 55
CRITICOS Y PIFIAS 56
ACCIONES OPUESTAS 56
TIRADAS DE RESISTENCIA 56
EL ARTE DE LA GUERRA 57
LA GUERRA EN LAS TIERRAS IMPERECEDERAS 57
LAS TÁCTICAS DE BATALLA 58
LA BATALLA 58
TIEMPOS DE PAZ 59
OTRAS UNIDADES MILITARES 59
ARMAS
MANTO BLANCO 60
IMPERIO DE JADE 62
LOS SUREÑOS 65
SAER THAI 65
ARMADURAS 66
MANTO BLANCO 66
IMPERIO DE JADE 68
PIEZAS COMUNES 68
FLECHAS 68
EL COMBATE 69
ARTES MARCIALES BLANDAS CONTRA DURAS 76
CURACIÓN 77
LA MUERTE 78
EL CHI 81
EL DRAGÓN INTERIOR 81
DESARROLLO DE HABILIDADES 82
TIEMPO DE PREPARACIÓN 82
OTROS USOS DEL CHI 82
EFECTOS VISUALES 82
LISTA DE PODERES CHI 84
MAGIA 90
EL LEGUAJE DE LA MAGIA 90
EL MÍSTICO 91
LA CORRUPCIÓN DE LA MAGIA 92
PUNTOS DE OSCURIDAD 92
APRENDER NUEVOS CONJUROS 93
LOS HECHIZOS 96
RELIGIÓN 106
BUDISMO 106
SHINTOISMO 106
EL TAO 107
RELIGIÓN DE LOS SUREÑOS 108
MITOS Y LEYENDAS 108
LA LUZ 114
LUGARES SAGRADOS 114
FESTIVALES IMPORTANTES 115
PRACTICANDO LA RELIGIÓN 116
LA RELIGIÓN EN JUEGO 116
PEREGRINOS 117
CULTURA 120
EL ARTE 120
LA COMIDA 120
FORMAS DE VESTIR 123
MEDICINA 124
LA MUERTE 124
DINERO Y COMERCIO 124
SEDA 126
TECNOLOGÍAS 126
ENTRETENIMIENTO 127
ESTRUCTURA SOCIAL 130

EL SALUDO 132
GOBIERNO Y POLÍTICA 133
CRIMEN Y CASTIGO 134
LOS NINJA 135
LOS ZORROS VOLADORES 136
EL LOTO ROJO 136
HISTORIA 140

LIBRO DEL YANG

INTRODUCCIÓN 151
ETIQUETA SHAN HU 151
SISTEMA ALTERNATIVO A LA CREACIÓN DE PERSONAJES 152
ARGUMENTOS 152
ELEMENTOS BÁSICOS DE UN ESCENARIOS 153
DIRIGIENDO EL COMBATE 154
DIFERENCIAS ENTRE PARADA Y ESQUIVAS 154
CONSECUENCIAS DE PARAR 154
LAS FINTAS 154
DECLARANDO ACCIONES 155
ASALTOS Y TURNOS 155
ARMAS Y KATAS 155
COMBATE MONTADO 156
ESCUDOS 156
GOLPEANDO OBJETOS 156
EXTRAS 156
EFECTOS CINEMATOGRÁFICOS 157
TABLA DE MÚLTIPLES D6 157
PIFIAS EN ARTES MARCIALES 159
ANOTACIONES A LAS ARTES MARCIALES 160
APRENDIENDO NUEVOS ESTILOS Y HABILIDADES 160
HDI 160
LUCHA BLANDA CONTRA BLANDA 160
LUXACIONES Y ARMADURAS 161
NUEVAS ARTES MARCIALES 161
DISPOSICIÓN ESPACIAL DE LAS ARTES MARCIALES 164
ALGUNAS DESCRIPCIONES BASICAS A LA HORA DE GOLPEAR 165
NOTAS HISTÓRICAS 167
ESTILOS ENFRENTADOS 167
REGLAMENTO AVANZADO 169
JUSTICIA CELESTIAL 169
PUNTOS DE EXPERIENCIA 169
RANGOS DE HABILIDADES 170
FAMA 170
MIEDO 171
EL EQUILIBRIO DEL TAO 171
EN EL CAMPO DE BATALLA 172
TRATADOS DE ALCOBA 174
ENFERMEDADES 176
CRUCE DE CIVILIZACIONES 178
LOS SUREÑOS 178
SAER THAI 182
SHIKOMES Y BAKEMONOS 183
ENANOS 184
LA MAGIA DE ESTOS PUEBLOS 185
ALGUNOS LUGARES DE INTERÉS 186
OBJETOS ESPECIALES 191
MATERIALES MÁGICOS 191
OBJETOS MODESTOS 191
OBJETOS POTENTES 192
OBJETOS MÁS PODEROSOS 193
ARTEFACTOS 194
ESPADAS HUÀN SHÙ 194
ARMAS SAGRADAS 195
EQUIPO NINJA 197
EQUIPO ESPECIAL 198
RECETARIO 199
BESTIARIO 202
DEMONIOS 202
DRAGONES 207
ESPÍRITUS Y NO MUERTOS 209
OTRAS CRIATURAS 220
RAZAS 226
ANIMALES COMUNES 230
PREGUNTAS Y RESPUESTAS 234

LIBRO DEL EMPERADOR AMARILLO

LEYES DEL SHAN HU 236
EQUIPO 237
FICHAS 241

ORDER OF THE SNAKE

INTRODUCCIÓN

Mi nombre es Huan Shu, provengo de la provincia del Águila, en mi tierra era un maestro de armas, un guerrero leal a mi amo y al legítimo emperador, con el cual había adquirido un compromiso mas allá de mi vida al ingresar en la secta del Loto Rojo, pero eso es otra historia.

No hace mucho, me encontraba en la ciudad de Yung Dí, capital de la provincia, un lugar lleno de templos y edificios de madera y piedra en las laderas y cornisas de los montes. Una ciudad que a pesar de no ser la mejor para el comercio si lo es para el peregrinaje. Aquí los monjes y sacerdotes disfrutan de tanto respeto y consideración como el mismo gobernador, pues somos un pueblo sumamente religioso.

Recuerdo que era primavera, las nieves se derretían convirtiéndose en arroyos de plata que reían como doncellas de la corte. Estaba disfrutando de un buen trago de vino, traído desde las tierras de la Serpiente, y un buen plato de tallarines sentado al sol, en el exterior de una taberna, observando como las grullas volvían al imperio volando bajo las nubes blancas, corriendo por el cielo como corderos. Cerca de donde me encontraba había unos muchachitos jugando con corchos en uno de los canales empedrados que recorren la ciudad, recogiendo el agua para mover las grandes norias que muelen el grano de tierras más bajas. Tenía los ojos cerrados mientras sentía el calor en mi rostro, cuando de repente alguien se detuvo junto a mi y me saludó. Aquello me resultó curioso, pues por aquel lugar, apartado del centro de la capital apenas había afluencia de gente y que alguien se me acercase sin que me percatase de ello nunca me había ocurrido. Mi espada descansaba sobre la mesa, lo cual me daba un poco de tranquilidad pues allí sentado aun con los ojos cerrados sentía todos los movimientos y sensaciones de mi desconocido e improvisado visitante. Pero este parecía no inmutarse y volvió a insistir con el saludo.

-Nin hao ma.-

Entonces abrí los ojos y observé a un muchacho en la posición del saludo Shan Hu, la mano derecha cerrada con la palma de la izquierda en los nudillos. Un saludo un tanto peculiar, tan solo los miembros de esa subsociedad lo utilizábamos. En ese momento me fije en el muchacho, era un joven de pelo negro y alborotado, no llegaría a la veintena, imberbe, y con la inocencia de la juventud en los ojos, pero con la musculatura digna de un maestro. Los músculos eran largos y flexibles, al menos en los brazos, pues los llevaba al descubierto, ya que el kimono azul y plata solo le cubría hasta los hombros, estaba bastante gastado, con los botones a punto de caerse, parcheado en la entrepierna y con los bajos deshilachados sobre unos pies sucios de andar descalzo. Sin duda aquella indumentaria, aunque en mal estado, era de provincia de la Grulla. Sea como fuera me había despertado la curiosidad, de modo que le devolví el saludo con una leve inclinación de cabeza, a pesar de saber perfectamente que aquello era una falta de respeto, pero seguramente aquel pobre muchacho solo quería limosna. A pesar de mi saludo con desdén, el muchacho sonrió y me preguntó.

-¿Sois Huan Shu, el portador de la espada Wanglun?- No era raro que la gente me conociese, había luchado contra bandidos en numerosas ocasiones y el nombre de las personas crece conforme crecen sus actos, de modo que asentí para que continuase.

-Mi nombre es Fuma, me envía el maestro Feng Chu, quería que os entregase una carta personalmente.-

Al escuchar el nombre del viejo maestro, atrajo todo mi interés. Aquel hombre había sido sifu del emperador, y no lo veía desde hacía muchísimo tiempo. ¿qué querría?, ¿por que enviaría una carta a manos de alguien tan joven? Mientras que yo me perdía en mis preguntas, Fuma buscaba en una bolsa de tela. Sacó de ella un pergamino enrollado sellado con la firma del maestro, de modo que todo parecía verdad. La abrí y me dispuse a leerla:

Mi estimado Huan Shu:

Te escribo en esta hora de necesidad porque el imperio necesita de tus servicios. He descubierto el estandarte del Dragón, tan solo podemos confiar en que aquellos que aun somos leales al emperador podamos ocultárselo a sus enemigos hasta que el joven Tszen pueda ejercer su mandato. De lo contrario todo el imperio se sumirá en un caos, es por ello que te envío a mi mejor alumno, Fuma, para que te ayude en tu misión de protegerlo, el sabe todo lo necesario para la empresa que te confío.

Guardé la carta y miré al muchacho de nuevo, entonces lo saludé como su posición se merecía y le pedí disculpas. Pero él solo sonrió alegando que era normal que lo tratasen así. Lo invité a mí casa aquel día para que me contase todo lo que sabía y así poder partir al siguiente amanecer. No soy hombre de grandes ostentaciones pero mis servicios al emperador me habían procurado algo de dinero y un criado al cual envié a por provisiones mientras preparaba mi equipaje. Fue entonces cuando Fuma cerró los postigos de las ventanas encendió una lámpara de aceite y de su bolsa sacó un trapo de color negro y empezó a desplegarlo, me quedé petrificado, allí frente a mi tenia el legendario estandarte... un dragón dorado rodeando al trono imperial sobre fondo negro. No supe que hacer ni que decir, simplemente me temblaron las piernas, el regente había puesto una recompensa de cincuenta mil taels por aquel artefacto ancestral, y estaba en mi casa. El viejo Feng Chu era un viejo astuto, sabía que yo no iría a cobrar la recompensa, pero si sabia que muchos lo intentarían, por aquello posiblemente nos habría elegido a Fuma y a mí.

Tras ser consciente de la situación cogí lo necesario, una bolsa de plata y le dije a Fuma que guardase el estandarte, partíamos de inmediato. Ni tan siquiera esperé a mi criado...

SHAN-HU

Bienvenidos a Shan Hu, un juego basado en artes marciales en un escenario mítico fantástico, el cual recuerda vagamente al mundo real, pero con muchos cambios. La base de la ambientación es el Imperio de Jade, el equivalente al imperio chino, aunque en un principio el juego tenía una estética demasiado japonesa. Esto no es lo que íbamos buscando, pero fue debido a que era difícil encontrar información acerca de la China profunda, (aquello fue allá por el año 2000). Pero poco a poco, gracias a películas y a libros fuimos cambiando la estética de la ambientación hacia lo que buscábamos, algo que recordase a la antigua China, pero no solo a la archiconocida de Sun Tzu, sino a una mezcla entre la Edad Media y siglos XVII, XVIII y XIX, cosa que poco a poco se fue perfilando con las religiones, la magia, los estilos marciales y las armas. Aunque se puede ver que en las Tierras Imperecederas hay algunas otras culturas que recuerdan vagamente a la japonesa, la mongol, la musulmana o incluso la tribal africana, ninguna de ellas es en sí ella misma, sino una visión de un mundo de fantasía que toma estas culturas como base.

Una vez el mundo y el reglamento básico estuvieron preparados, nos dimos cuenta de que aquel germen hacía aguas por todas partes y todavía había que ponerle un nombre. Aún recuerdo algunos de los propuestos: Bushido, El camino del guerrero, Furia Oriental... pero ninguno convencía del todo a nadie, de modo que un día viendo la película de Tigre y Dragón definieron, no el genero de la película (wuxia), sino la subsociedad a la que pertenecían los protagonistas (Shan Hu). Una sociedad donde hay ladrones y policías, héroes y villanos, asesinos y espadachines, todos ellos unidos por una forma de conducta y un código de honor. De modo que el juego adquirió ese nombre definitivamente, aunque su traducción literal sea "*coral*".

AGRADECIMIENTOS

Se agradece su colaboración a los siguientes individuos durante los play test del juego:
Jenaro "quiero otro combate"
Paco, alias el coco, "ey que soy maestra en el estilo del dragón"
Miguel, alias Lupino "¿por cuanto me le compras?"
Jua Grau, alias Thrundin
Jordi, alias Nanfu "Yo quiero hacer tigre"
Rocio, alias Minerva
Juan Carandell, alias Lord Bolvag
David, alias Kenolose
Victor, por maquetar las fichas
Emilio, alias Ishmant.

A los organizadores de las ERA y a las Jornadas de rol y simulación de Sevilla.

A Sigma Draconis y a El dirigible, por dejarme presentar el libro y hacerse con copias para dirigir ellos mismos.

A todos los miembros de la asociación de rol Yamato por su participación activa en el desarrollo del juego, sin todos vosotros durante todos estos años esto no hubiera sido posible, los que están, los que estuvieron y los que estarán.

Y por supuesto a mi maestro de Kungfu el que me ha enseñado a afrontar la vida de una manera diferente.

A todos, gracias por soportar los cambios de reglas, aportar ideas y por tener ese afán de algarabía y jolgorio permanente.

EL ESPÍRITU SHAN-HU

Para poder disfrutar bien de este juego hay que dejarse poseer por el espíritu de Shan-hu. Esto significa el querer dar saltos enormes, patadas giratorias, salir en busca de grandes demonios, buscar un nuevo estilo de lucha con el que ganar a tus enemigos, robar la espada sagrada o averiguar quien lo hizo. Embarcarse en una pelea en una taberna donde las armas sean los palillos de comer y las banquetas, todo ello mientras una atmósfera oscura va cubriendo el escenario, debido a la ambientación y donde la muerte (a pesar de poder esperar en cada esquina) no es motivo para dejar atrás ese toque de humor de las películas, pertenecientes al estilo.

Como director de juego deberás de proporcionar a los jugadores acción sin límites entre las tramas y lugares de leyenda, ya sea una aldea o un grandioso templo. Los Pnjs deben de tomarse en serio su trabajo, sus estilos... cualquier insulto puede ser tomado como una ofensa y entonces no cabe duda de que la acción debe hacer acto de presencia.

Como jugador, nunca hagas algo de manera simple, es decir, no digas le pego una patada, los estilos están definidos por algo, di por ejemplo, le doy una patada

giratoria mientras me quito el cinturón para usar la cola del dragón, pues la tirada de la patada tan solo es una tirada, haz que los combates cobren vida y te verás recompensado.

Si todos cumplen con su parte, el juego no decaerá, y entonces se verá como, la aparente simplicidad del sistema se complica al mezclar habilidades, para acabar con ciertos enemigos de un solo golpe antes de que ellos hagan lo propio.

EL MAN-HU

Este concepto forma parte del propio Shan-hu. Es lo que se suele llamar la presentación, la imagen del personaje frente a un rival, el decir: ¿de donde proviene? ¿Por que busca al enemigo?, ¿Quien es su maestro? y cosas similares. Básicamente es el estilo, la clase del personaje, gracias a esto se puede conseguir que un gran luchador no sea conocido nunca o que otro mediocre sea eternamente recordado...

Algunos ejemplos serian:

"Tu mataste a mi maestro, prepárate a morir"

"Me llamo Chou, mi maestro era Ming Cho, del feudo de la Grulla"

"Veo con agrado que has venido a luchar, solo uno vivirá para ver un nuevo amanecer"

Todo esto debe ser recompensado, y aunque es algo pronto para hablar de reglas, podemos decir que cada vez que esto sea posible y los personajes respeten la tradición del Man-hu y la lleven a cabo, reciban ya de antemano 0.5 puntos de experiencia por ese combate.

Si el combate se repite varias veces, se deberán cambiar los diálogos. Pero si los nuevos están bien construidos se seguirán dando los puntos de experiencia.

El Man-hu no solo tiene por que realizarse al principio, sino también durante o al final, o incluso varios en el mismo combate. La finalidad de esto es que no se debe dejar la interpretación y los diálogos épicos, que dan viveza a la acción a un lado y dedicarse sólo a combatir, sino a tener una razón y tal vez obtener información que, de otra manera, el Dj no tendría por que dar.

El Man-hu también representa el respeto del alumno al maestro que le enseñó dándole fama allá donde vaya.

Otra noción que entra en el Man-hu es el saludo: el puño derecho cerrado significa lucha, pero la mano izquierda abierta sobre él implica paz y dialogo.

En definitiva el Man-hu es la etiqueta del Shan Hu, son las normas de esta sociedad, puede que incluso se le deba perdonar la vida a un enemigo por ellas. Pero es la imagen lo que prevalece y ése enemigo no dudará en dar fama a quién, tras engañarlo, traicionarlo y vencerlo, le perdonó la vida porque la etiqueta del Man- Hu lo requería.

AMBIENTACIÓN

El juego tiene lugar en una especie de Asia fantástica, justo después de que el emperador del Imperio de Jade (lugar donde transcurren las aventuras) haya sido asesinado y de que la legendaria Luz que protege los reinos humanos de los demonios se haya apagado, ¿o tal vez ha sido robada?

El juego, hay que decirlo, no es el oriente que conocemos, esta transformado. Pese a las similitudes, no es China, ni Japón, ni Corea; tiene un poco de todos ellos pero nada es como es en la realidad, es un juego de fantasía. Aquí pueden ocurrir cosas que en la realidad nunca sucederían y las criaturas, aunque tengan cierto parecido con muchas de las criaturas mitológicas no tienen por que comportarse como lo harían según las mitologías de estos países. Decimos esto por que hay demasiado listillo por ahí que cree saber demasiado e intenta poner en apuros a los Djs. De este modo, sólo hay que decir una frase: "Ya, pero esto no es la mitología real, son las Tierras Imperecederas" y se acabó la discusión, cosa que ocurrió en alguna ocasión durante los testings del juego. Esto no implica que el Dj tenga poder absoluto, sólo que aquí no todo es como parece o como debería parecer.

¿QUÉ ES UN JUEGO DE ROL?

Una vez más en la historia de los juegos de rol, daremos una breve reseña sobre que es un juego de este tipo: básicamente los jugadores toman el papel de un personaje generalmente pregenerado por ellos mismos, que se enfrenta a una serie de retos y aventuras que el director de juego va describiendo a los jugadores.

La forma de solventarlos suele ser por la interpretación del rol del personaje, en conversaciones o por tiradas (como en los combates).

Para diseñar al personaje se tienen que cumplir unas reglas, lo mismo que para definir que ocurre en los enfrentamientos de habilidades.

A diferencia de los juegos de mesa normales, un juego de rol no suele tener tablero, es decir un personaje no tiene su movimiento coartado por las casillas de un tablero.

Se podría decir que una partida de rol es una película o un libro donde los protagonistas son los PJs (personajes jugadores) y cuyo guionista o director es el DJ (director de juego) y que ésta termina una vez que los jugadores se levantan de la mesa de juego.

¿QUÉ TIPO DE DADOS SE UTILIZAN EN SHAN HU?

El sistema de Shan Hu es un sistema porcentual, es decir, el éxito de las habilidades se define lanzando un dado de 10 caras como las decenas y otro de veinte como las unidades ignorando las decenas del dado de 20 caras. Es decir un resultado de 5 en el dado de diez y un resultado de 15 en el de dado de veinte daría un total de 55, de este modo tanto el resultado de 10 como 20 en el dado de veinte caras se consideran ceros.

Otra forma de determinar las tiradas es con dos dados de 10 (d10) de diferente color, dando uno el resultado de las decenas y otro el de las unidades, generalmente el mas oscuro dará las decenas.

Si vas a dirigir ten cuidado con los jugadores que utilizan muchos juegos de dados, puede que te hagan un lío al saber cual es el de unidades y el de decenas, esto puede ser sancionado con penalizadores por ejemplo.

También se utilizan otros dados, cada arma tiene un código de daño así como las artes marciales. Este código indica el numero de dados que hay que lanzar y de qué tipo. El código es el siguiente:

XdY

Donde **X** es el número de dados que hay que lanzar.

D, indica la palabra dado

E **Y**, se refiere al número de caras que tienen que tener los dados en cuestión.

En ocasiones, este código ira acompañado por **+** o **- Z** lo que viene a decir que hay que sumarle o restarle el valor **Z**

Otras veces el valor **Z** puede ser otro código de dados, como por ejemplo. 1d10+3d6, implicaría que hay que lanzar un dado de 10 caras y sumarle el resultado de una tirada de tres dados de 6 caras.

En definitiva, hace falta un juego de dados completo para jugar. Esto supone: 1d4, 1d6, 1d8, 1d10, 1d12 y 1d20, aunque si se tiene algún d6 más no vendrían mal.

REGLAS DE PRONUNCIACIÓN

Con el fin de que la pronunciación de ciertos nombres y habilidades se puedan leer bien, aquí tenéis una guía de pronunciación rápida del chino en Pinyin.

- **j** próxima a la "j" inglesa, se

pronuncia "dj" como "genius" en inglés
z se pronuncia "dz"
zh se pronuncia "dj" como "job" en inglés, curvando la lengua hacia atrás

- **d** se pronuncia entre "d" y "t"
  b se pronuncia entre "p" y "b"
  g se pronuncia entre "k" y "g"
  h se pronuncia como la "j" española en "jamón"
  x se pronuncia como "sh" en inglés, tendiendo hacia "s"
  sh se pronuncia como "sh" de "shower" en inglés pero ligeramente grave, curvando la lengua hacia atrás
  r se pronuncia un poco como la "r" de "rain" en inglés pero curvando la lengua hacia atrás, tendiendo hacia una "j" inglesa
- Hay que poner atención en la pronunciación de las consonantes llamadas "aspiradas". El aire debe expirarse con fuerza justo después de haber pronunciado la consonante.
  p se pronuncia "p"
  t se pronuncia "t"
  k se pronuncia "k"
  q se pronuncia entre "ch" y "ts"
  ch se pronuncia "ch" pero curvando la lengua hacia atrás
  c se pronuncia "ts"

- **ie** se pronuncia "ye"
- **e** se pronuncia "e"
- **er** se pronuncia entre la "e" y la "a", bastante gutural
- **ai** se pronuncia "ai"
- **ei** se pronuncia "ei"
- **ou** se pronuncia "ou"
- **an** se pronuncia "an" pero sin forzar la "n"
- **-ng** (final) se utiliza para marcar un sonido más nasal. La "g" no se pronuncia.
- **uei, uen** y **iou** precedidos de una inicial se pronuncian respectivamente **ui, un** y **iu**.

FUENTES

Esta es una reseña a las películas, libros y sitios que se han utilizado para crear el juego y la ambientación.

Filmografía

Acantilado rojo
Bebe conmigo
Bichunmo
Clan of the white lotus
Clanes asesinos
Dirty Ho, Ho el sucio
Dragón Blanco
Drunken Monkey
Duelo a muerte
El aprendiz del mono borracho
El dios dormilón y el cachorro despierto
El increíble maestro de kungfu
El loto y la espada
El luchador magnifico
El luchador manco 1 y 2
El mono borracho en fuego sagrado
El mono borracho en el ojo del tigre
El mundo del mono borracho
El reino prohibido
El rey águila
El trío magnifico
El ultimo héroe en china
El ultimo samurai
En la orilla
En las garras del Águila
Encuentros en el mas allá
Erase una vez en china 1, 2 y 3
Espadas sangrientas
Fearless
Fighter in the wind
Genginhs Khan
Golden swallow
Golpe en la pequeña china
Guerreros del cielo y la tierra
Hermanos de sangre
Hero
Iron Monkey
Killer meteor
Kung Fu
Kungfu contra los 7 vampiros de oro
La casa de las dagas voladoras
La danza de la pantera borracha
La espada y el loto
La espada y el viaje
La furia del tigre amarillo
La guillotina voladora
La leyenda de la espada sin sombra
La leyenda de los 8 samuráis
La leyenda del dragón rojo
La leyenda del gran luchador
La leyenda del luchador borracho
La maldición de la flor dorada
La mano de la muerte
La mantis maldita
La novia del cabello blanco
La serpiente a la sombra del águila
La tela de la muerte
Las artes marciales de Shaolin
Las 12 medallas de oro
Las 14 amazonas
Las 36 cámaras de Shaolin
Le llamaban dedos de acero
Li cuello de acero
Loco loco kungfu
Los cinco venenos
Los cuatro dedos de la furia
Los discípulos de la cámara 36

Los héroes de la ultima dinastía
Matar a traición
Memorias de una geisha
Musa, The warrior
My name is Nobody
Ninjas en el país del dragón
Pícaro y señor del kungfu
Rivales secretos
Secretos de las artes marciales
Siete espadas
Spiritual Kungfu
The battle wizard
The evil cult
The Stormraiders
Tigre y dragón
Todos los hombres son hermanos
Tsui Hark´s Vampire Hunters
Una historia china de fantasmas 1, 2 y 3
Warlords, señores de la guerra
Yip Man
Zatoichi
Zu, guerreros de la montaña mágica

Bibliografía

Enciclopedia de las artes marciales
Lecciones de Kungfu Wushu ed de Vecchi
Ken jutsu: Jose Saldos Nanta
El tao de la salud, el sexo y la larga vida; Daniel Reid
Kungfu, Karate, Taekwondo, ed: Editors SA
Taekwondo; Juan Murillo Cuevas
Teoría sobre el estilo de Wei Shen Quen; Sifoo José Villegas
Oriental Companion de Rolemaster
Entradas de estilos en Wikipedia
El arte de la guerra; Sun Tzu
I Ching, el libro de las mutaciones
Paladin; C. J. Cherryh

Videojuegos

Blade & sword
Dinasty warriors (saga)
Jade Empire
Key of heaven

ALGUNOS CONCEPTOS

Uno de los conceptos más difíciles de entender en Shan Hu, es el trascurso del tiempo durante los combates.

El combate se divide en secciones de dos o tres segundos llamadas **asaltos**, pero un personaje puede llegar a hacer varias **acciones** en un asalto. Cada una de estas acciones se realiza en un **turno**, de este modo, un asalto se divide en tantos turnos como acciones tenga el personaje que más de las mismas tenga.

A pesar de todo lo abrumador que pueda parecer el libro, la historia, las reglas... no te asustes, el sistema en si es muy sencillo y de fácil resolución, no temas volver a leer las partes del reglamento que no entiendas, y conforme vayas jugando veras como las dudas acaban desapareciendo poco a poco.

Partí inmediatamente sin tener muy clara la dirección que debíamos de tomar, tan solo pensaba en la carga que llevábamos.

Fuma me contó que el estandarte se lo entregó a su maestro una mujer que iba por los pueblos ganándose la vida con la espada, haciendo acrobacias y trucos de manos. No quise ni saber como aquella mujer había conseguido la valiosa reliquia, la cuestión es que ahora la teníamos nosotros y debíamos de estar en movimiento para evitar que nos atrapasen.

Cuando salimos de Yung Di, decidí que lo mejor sería ir al este hacia las tierras Chan, tal vez podríamos tomar un junco hasta la ciudad estado de Tijin o hasta las islas de Saer Thai. No sabia por que pero mi único pensamiento era escapar del imperio al precio que fuera necesario. Había perdido mi aplomo de tiempos pasados, pero claro, nunca antes me habían perseguido todos los caza recompensas del imperio. Miré al cielo, lancé una breve oración a Tsui -Kuan, el dios protector de los navegantes, y seguimos camino a la antigua capital del imperio...

CREACIÓN DE PERSONAJES

Para la creación de un personaje de Shan Hu, hay que llevar a cabo los siguientes pasos:

1. Escoger la raza, el sexo y la cultura.
2. Lanzar las características.
3. Escoger ventajas y desventajas para graduar el personaje.
4. Escoger la profesión.
5. Reparto de puntos en las habilidades.
6. Determinar la suerte, los humanos comunes comprueban si son hijos del Dios Dragón En caso afirmativo pasar directamente al paso 8.
7. Los humanos comunes y altos lanzan el horóscopo, esto puede desvirtuar un poco al personaje en sí, pero nadie nace siendo como quiere ser.
8. Determinación de las características secundarias.

RAZA, SEXO Y CULTURA

El jugador en este momento tiene que escoger los primeros rasgos del personaje que quiere interpretar. La raza es uno de los rasgos más importantes, y debería ser escogido con cuidado, ya que modificará sus características principales y puede que incluso su profesión. Para ello, el jugador debe elegir de la siguiente lista:

HOMBRES COMUNES:

Son los pobladores mas frecuentes de las tierras imperecederas. Tienen rasgos orientales, ojos rasgados y piel ligeramente morena o aceitunada, son mas débiles que el resto de las razas, aunque es a ellos a quienes pertenece la mayoría de la población, siendo la única en la que pueden nacer hijos del dragón.

Dentro de esta raza se encuentran muchos de los habitantes de los imperios, tanto el Blanco como el imperio de Jade así como los hijos de la luna y los hijos del sol.

Pueden desempeñar cualquier profesión mientras lo permita su región.

HOMBRES ALTOS:

Descendientes de los espíritus de los ríos y los árboles, estos humanos suelen ser los reyes y nobles de los hombres comunes. Son algo más altos y mas musculosos que éstos últimos.

Dentro de los reinos del sur del Imperio de Jade, pueden encontrarse a algunos de estos humanos pero en un numero muy bajo.

No pueden ser ninjas o zorros voladores bajo ningún concepto.

HENGEYOKAI:

Estos seres son capaces de tomar forma de animales, se desconocen por completo sus orígenes, pero las leyendas cuentan que provienen de la isla de oriente, donde los hombres que fueron fieles a los dioses, aprendieron a tomar formas de animales para poder escapar de su ira.

Son capaces de asumir la forma animal o humana en muy pocos segundos, tan solo un asalto. El único defecto es que algunos de los aspectos que tienen como animales se reflejan en su naturaleza humana. Todos ellos moran en solitario desde hace ya mas de dos mil años, entre los humanos, pero alejados del resto de los miembros de su raza ya que suelen tener algunos instintos territoriales y pueden provocarles problemas. Hay cientos de leyendas sobre esta raza, incluso algunas de ellas dicen que hay Hengeyokai que podían convertirse en dragones. Hay que tener en cuenta que siempre han vivido en las sombras y que exceptuando un grupo muy reducido de sociedades aisladas los perseguirán si se sabe de su existencia por considerarlos demonios.

A continuación se detalla una lista de los distintos animales en los que pueden transformarse y sus rasgos característicos:

GATO: Es el animal más común. Se convierten en gatos del tamaño de un gato domestico. En su forma humana son hombres y mujeres extremadamente ágiles que muestran los colores de su pelaje por el cuerpo. Son gente muy perceptiva y silenciosa, y reciben un +20 a su habilidad de percepción y sigilo así como a su habilidad de Ko-Ashi por lo que suelen ser excelentes ninjas y zorros voladores. Aunque no tienen restricciones a la profesión.

PERRO: En su forma animal aparecen como perros enormes, casi del mismo tamaño que un pequeño poney. En su forma humana son enormes y musculosos, con mal temperamento y sin mucha imaginación. Son grandes guerreros. Aunque muy leales, son torpes para la magia y las habilidades mentales. Tienen grandes caninos que pueden servir para identificarlos. De darse el caso, protegerán a sus amigos o maestros con sus propias vidas. Suelen ser soldados, samuráis o maestros de armas. Nunca practicantes de la magia.

MONO: Traviesos e inquisitivos por naturaleza, en su forma humana llegan a ser ancianos educados y versados en el arte de la lucha, o bien jóvenes alocados y curiosos. Al mostrar un comportamiento diferente al resto de los de su estirpe los monos pueden vivir juntos incluso formando comunidades. Están capacitados para realizar cualquier profesión menos Wujen, ninjas o zorros voladores.

RATA: Una raza viciosa y sin honor, generalmente son personas evitadas por las demás. Físicamente son pequeños y delgados aunque ágiles en sus movimientos. Tienen un sentido del oído y el olfato muy desarrollado teniendo +20 a la habilidad de percepción cuando se introduzcan estos términos en juego. Son los mejores rastreadores entre las razas humanoides, +40 a seguir rastros y forrajeo. Totalmente inmorales y corruptos, generalmente puede vérseles trabajando para demonios o Wujen. El último error que puedes cometer es confiar en una rata. No deberían ser policías, médicos ni peregrinos.

GRULLAS: Son una de las especies mas raras. Cuando se encuentran en forma humana son atractivos y cariñosos, generalmente son peregrinos, estudiantes de artes marciales o sacerdotes, y pueden viajar durante muchas distancias para ayudar a los demás. Son pacifistas por naturaleza y no lucharan, causando daño, a menos que su vida, o la de alguien cercano corra gran peligro. Aparentan siempre tranquilidad y sus ojos reflejan una gran compasión +20 a seducción y meditación.

ZORRO: Son curiosos y divertidos, no son malignos pero prefieren vivir en la mayor de las comodidades aun a expensas de los demás. La única manera de identificar a un zorro es abriéndole los ojos mientras duerme, ya que se le vuelven negros como la noche. Suelen trabajar como espías, aunque pueden ejercer cualquier profesión.

ARAÑA: En forma animal, que es como suelen permanecer, son grandes arañas del tamaño de un perro de caza, negras, con ojos rojos y mandíbulas como navajas cortantes. En forma humana son atractivas, inteligentes y totalmente despiadadas. Viven de forma solitaria en los bosques esperando a las víctimas que los cruzan, apareciendo como bellas mujeres que necesitan ayuda y seduciendo a la víctima para asesinarla y alimentarse de ella.

En ocasiones seducen a los hombres para que las dejen embarazadas y luego se alimentan de los desafortunados. Solo dan a luz hembras que son criadas por sus madres hasta la edad adulta.

En su versión civilizada, estas mujeres son guardaespaldas de los nobles y las concubinas de comerciantes y gente de importancia, aunque su frialdad sigue siendo pareja a la de sus primas de los bosques cuando entran en acción.

En forma humana sus ojos son de un negro intenso pero si uno se fija bien les vera unos demoníacos reflejos rojos.

Obviamente, el jugador solo podrá coger la versión civilizada de esta raza, y sólo bajo la profesión de cortesana y si el director lo permite zorro volador o wujen.

ENANOS:

En contrapartida con el concepto de enano occidental, estos enanos viven en bosques y junglas donde han creado sus reinos. En un principio tomados por demonios venidos desde el país de las hadas, ambos pueblos se toleran pensando que el contrario es primitivo por ver el mundo de forma diferente. Aunque no son muy bien recibidos en las sociedades humanas ni viceversa, existe una tolerancia mutua entre las dos razas, por la cual, en algunos lugares, no es extraño ver enanos como mercenarios, guardaespaldas o aventureros. Son guerreros y cazadores. Miden alrededor de un metro y medio y utilizan arcos y armas largas en el combate, aunque han desarrollado armas de pólvora como los mosquetes, cosa que el resto de los pueblos aún no ha conseguido. Su apariencia es extraña, con cabellos recios y sin barba. Su piel es particularmente ruda, resta 2 puntos de daño a los ataques adicionalmente como si fuese una armadura.

Solo deberían ser soldados, samuráis y maestros de armas.

SHIKOME:

Conocidos en otros juegos con el nombre de orcos, son una raza bárbara y cruel. Sanguinarios y sádicos, su cultura se basa en la lucha y el dolor. Físicamente son un poco más bajos que los humanos normales, pero mucho más fuertes. Sus ojos están inyectados en sangre y múltiples piercins cubren sus rostros. Esta raza dedica muy poco tiempo a otras actividades diferentes a la lucha, la destrucción o la guerra. Bandidos comunes en las montañas, habitan áreas donde es imposible cruzar sin una férrea guardia. Solo pueden ser soldados y algún wujen ocasional, aunque en ocasiones se encuentra algún maestro de armas.

ESPÍRITUS:

Al igual que el gran Tianlong tiene hijos, otros espíritus menores también engendran descendencia con humanos. Siendo los más comunes los de los ríos o bosques. Éstos se encuentran con humanos y humanas de las aldeas (nunca de las ciudades) pues la civilización les repulsa. Una vez en las aldeas, haciéndose pasar por peregrinos o incluso por Taoshis, seducen a sus amantes con quienes tienen descendencia. Incluso hay aldeas en las que el culto a estos espíritus ha sustituido al resto de religiones y éstos, en agradecimiento, protegen a la población y se perpetúan teniendo hijos con las muchachas de la región. Los frutos de estas uniones suelen heredar parte de la esencia espiritual de sus progenitores, esto se refleja en sus características, superiores a las de los humanos normales, así como en el color de sus ojos, el tono de su voz....

ESPIRITUS DEL AGUA: Estos vástagos de los espíritus, que pueden surgir de cualquier masa de agua limpia (ya sean los ríos, el mar o lagos), tienen en común el color de sus ojos, de un azul profundo como el mar, así como una voz musical, la cual les otorga +10 a la habilidad de canto. Asimismo, su risa recuerda al agua de un torrente, alegre y bella, esto también les beneficia con +10 a la seducción.

ESPIRITUS DE LOS ÁRBOLES: Estos individuos son todos altos y fuertes. Su piel suele ser más oscura que la de los demás, como si estuvieran bronceados. Sus ojos son de un marrón verdoso, cosa que podría confundirlos con los hijos del Dios Dragón, aunque los hijos de éste los tengan verde esmeralda. Suelen tener el pelo si no rizado al menos ondulado, y su voz suele ser bastante grave incluso en las mujeres. Tienen un don especial para el forrajeo, +10 a forrajear debido a que poseen un conocimiento innato de las plantas.

Una vez escogida la raza, se han de poner los modificadores por raza a las características. Esto se hace poniéndolos en la columna correspondiente a raza en la tabla de características de la ficha de personaje, según la siguiente tabla.

	FUE	CON	REF	INT	IN	EDU	ATR	AD	TAM
Humanos	-	+1	-	-	-	-	+1	-	-
Humanos altos	+1	+1	-	-	-	+1	+2	+1	+1
Gato	-	-	+3	-	+1	-	+1	-2	-1
Perro	+2	+3	+1	-	-1	-	+1	-3	+2
Mono	+1	+1	+2	+1	-	+1	-1	-4	-
Rata	-1	-1	+3	-	-	-	-1	-3	-2
Grulla	-1	-	+1	-	+1	+2	+1	-2	-
Zorro	-	+1	+2	-	+1	+1	+1	-1	-
Araña	+1	+2	+1	-	-	-	+1	+1	-
Enano	+3	+2	-1	-1	+2	-	-	-1	-2
Shikome	+2	+3	-	-1	-1	-1	-1	-2	-2
Espíritu del Agua	-	-	+1	+2	-	-	+3	-1	-
Espíritu de los arboles	+2	+2	-2	+3	+1	-	-	+1	+4

CREACIÓN DE PERSONAJES

Una vez determinada la raza y apuntados sus bonificadores. Se debe de escoger el sexo. Los personajes masculinos difieren ligeramente de los femeninos a la hora de lanzar las características. Ambos están compensados, pero mientras los masculinos son más fuertes y grandes los femeninos son más rápidos e intuitivos.

Para finalizar este primer punto, el personaje deberá escoger una de las culturas que existen en las Tierras Imperecederas, el abanico es muy amplio, desde los hijos del sol o la luna, a ser un habitante de Tijiin, o pertenecer a las islas Saer Thai. Aunque por norma general los personajes pertenecerán al Imperio de Jade, si algún jugador desea pertenecer a otra cultura puede ver una descripción de la misma en el apartado Cruce de Civilizaciones.

CARACTERÍSTICAS

Cada característica se determina con una tirada que viene descrita en su definición. Por norma general, son un número determinado de d6 aunque algunas tienen un sumando fijo. Estas tiradas se apuntan en la tabla de características, en la primera columna, que es la que se puede modificar durante el juego con puntos de experiencia.

Hay que tener en cuenta que cada característica se lanza por separado, de modo que no se pueden cambiar los valores de una por otra. Para poder modificar estas tiradas existen las ventajas y desventajas que pueden, entre otras cosas, modificar la característica como si de un especial se tratase.

Si en la tirada se obtiene el resultado mínimo, es decir todos los dados dan como resultado un 1, esa tirada es considerada como no válida y ha de repetirse.

Regla opcional: Lanza un d6 más de los que se especifican en la definición de la característica y quita el dado que desees, de este modo los personajes salen un poco mas fuertes.

FUE: (Fuerza) esta característica determina la fuerza que tiene el personaje, se consigue lanzando 3d6. Los hombres tienen +1.

CON: (Constitución) nos da la apariencia exterior del personaje, en lo que se refiere a musculatura. Esta característica junto con la FUE nos serán muy útiles a la hora de determinar los puntos de vida, que tiene el personaje. Se averigua lanzando 3d6.

REF: (Reflejos) especifica la rapidez del personaje. Esta característica es la que determina la dificultad para alcanzar el personaje con un golpe o la rapidez con que puede lanzarlo él mismo. Se lanzan 3d6. Las mujeres tienen +1

INT: (Inteligencia) indica cómo de listo es un personaje y nos da puntos de habilidad al principio del juego. Se lanzan 2d6+6

IN: (Intuición) es la característica que da lugar a que el personaje se percate de cosas, e incluso puede salvarnos la vida a la hora de ver un ataque dirigido hacia nosotros, ya que interviene en la defensa pasiva. Se lanzan 3d6. Las mujeres tienen +1.

EDU: (Educación) Nos da el nivel de educación que tiene un personaje. Algunas profesiones no pueden ser tomadas por personajes con una EDU inferior a la mínima que exige como requisito. Se lanzan 3d6+3. Esta característica además, nos indica el nivel de expresión escrita del personaje, o su nivel caligráfico, entendido dentro de la dificultad y elegancia de la caligrafía del Imperio de Jade; o conocimientos básicos de que dispone, cómo saber que no se debe señalar a nadie con los palillos de la comida, o cual es la inclinación correcta en cada reverencia según la persona que tenga delante.

ATR: (Atractivo) nos dice la apariencia física exterior que tiene un personaje; la forma de moverse, hablar, mirar... sirve para habilidades de seducción, actuar... Se lanzan 3d6 para determinarla.

AD: (Autodisciplina) nos indica la fuerza interior que tiene el personaje, el valor, la determinación, y la fuerza de voluntad, también sirve para las tiradas de terror y para sobreponerse al efecto de ciertos conjuros tipo dominación. Se calcula lanzando 3d6

TAM: (Tamaño) nos indica como es de grande el personaje. A menos que se modifique con hechizos o por actuación de algún Dios no se puede modificar esta característica. Se lanzan 2d6+6. Los hombres tienen +1.

VENTAJAS Y DESVENTAJAS

El siguiente paso a la hora de hacer el personaje es definirlo con las ventajas y desventajas. En este apartado se explican las posibilidades que permiten modificar las características o darle color al personaje dotándolo de una personalidad y de una historia única.

Cada ventaja y desventaja va acompañada de un número que es el que especifica el nivel que tiene el personaje. Un personaje puede tener hasta 10 de estos niveles, pero el mismo valor que tenga en ventajas ha de tenerlo en desventajas.

Hay que considerar que algunas desventajas como grosero, mentiroso compulsivo... deben escogerse con cuidado y no es bueno que las posea más de un personaje por grupo, ya que, dentro de esta sociedad se consideran una lacra social importante y pueden convertirse incluso en la causa de ejecución de algún personaje por no saber comportarse en cada situación.

Ventaja	P	Descripción
Alentador	1	Orador apasionado
Compañero animal	1	Un animal que esta muy unido a ti
Criado en el circo	1	Creciste en medio de una tropa de comerciantes
Prestigio familiar	1	Perteneces a una familia famosa
Grande	1	+2 al tamaño
Herborista	1	Sabes usar hierbas
Heredero	1	Una gran herencia te espera
Leer los labios	1	Capacidad limitada de leer los labios
Segunda visión	1	Eres capaz de ver espíritus y demonios
Sentido común	1	Te ayuda a no hacer idioteces.
Adiestramiento	2	Tienes 30 puntos más para repartir en habilidades.
Característica notable	2	Suma +2 a una de tus características
Arma especial	2	Tienes un arma especial de la lista que tiene el director de juego
Dedos ligeros	2	Coordinación manual excepcional
Famoso	2	La gente te reconoce por donde vas +20 a la fama
Maleficios	2	Puedes maldecir
Mentor	2	Una persona de cierta importancia esta interesado en ti
Perceptivo	2	Obtienes +10 a las habilidades de percepción
Ambidiestro	5	El personaje puede usar ambas manos sin modificadores negativos.
Equilibrio	5	Bonificadores varios a tiradas de movimiento y equilibrio.
Arte marcial especial	5	El personaje puede empezar el juego con un arte marcial que no le corresponde
Historial bilingüe	5	Se comienza sabiendo un idioma adicional.
Entrenamiento sup.	3	Tienes 40 puntos extra a repartir.
Nacido para curar	3	Bonificador a tiradas para curación.
Hechizo extra	3	Cada vez que se compre el personaje obtiene un hechizo extra.
Protección	3	Estas bajo la protección de alguien muy poderoso
Reliquia	5	Posees una reliquia sagrada de la familia
Hermandad	5	Tienes un vinculo con un grupo poderoso
Sangre de gigantes	5	Tienes un +5 al tamaño
Riquezas	5	Tienes tierras y gente, esto te da dinero
Característica mítica	6	Una característica +5
Rápido en el combate	1,2,3	Se recibe un +1,+2,+3 a la iniciativa
Contactos	2,4,6	Se tienen contactos con una persona de relativa importancia
Sentido de orientación	2	El personaje sabe que dirección está encarando en cada momento
Memoria fotográfica	6	El personaje tiene memoria fotográfica.
Característica sup.	4	Una característica +4

Romper el 50	4	El personaje puede ponerse mas de 50 puntos de desarrollo en una habilidad
Rec. Rápida de Chi	4	Reduce a la mitad el tiempo para recuperar el Chi
Rec. Rápida de magia	4	Reduce a la mitad el tiempo para recuperar la magia.
Empatía	4	El personaje es bueno leyendo emociones y comprendiendo gente.
Amigos	4	Se tiene un amigo que estaría dispuesto a todo por ti y tu por él
Resistencia al dolor	4	El personaje puede resistir el dolor mejor que la mayoría de la gente.
Artista marcial nato	5	No se gasta acción para cambiar de estilo de lucha.
Sueño ligero	3	El personaje puede "hacer" tiradas de percepción mientras duerme.
Aptitud musical	2	El personaje recibe un +10 a habilidades musicales.
Curación rápida	5	El personaje recupera el doble puntos de vida al día
Duro	5	El personaje tiene -1 adicional al aguante de daño
Voz	4	El personaje tiene una voz cautivadora.

Alentador: Un orador apasionado que puede llevar a la gente a hacer grandes acciones. +15 a las maniobras de hablar en público...

Compañero animal: Tienes por compañero a un animal leal e inteligente que te obedece a órdenes simples. Si él muriera te sentirías profundamente afectado.

Criado en el circo: Una tropa de comerciantes fue tu familia, viajando de pueblo en pueblo. Empiezas con 2 puntos de deidad y tienes un +15 a acrobacias.

Prestigio familiar: Tu familia es conocida y respetada. Cuando te encuentres en dificultades la gente puede ayudarte a causa de tu linaje, o tu misma familia puede proporcionarte ayuda.

Grande: tu tamaño es mayor de lo normal +2 al tamaño.

Herborista: No solo sabes reconocerlas y cogerlas, sino que en tus manos los efectos son dobles tanto para venenos, antídotos o hierbas curativas.

Heredero: No tienes casi nada (al menos de momento). Eres el heredero de una gran fortuna, pero tu vida puede correr peligro pues puede haber alguien interesado en tu herencia.

Leer los labios: Tienes la habilidad de poder leer los labios, aunque no sepas exactamente las palabras. Una tirada de percepción –30 te permitirá saber lo esencial de lo que está hablando una persona.

Segunda visión: Cuando lo deseas, puedes cerrar y abrir los ojos para ver el mundo espiritual, todo lo que este invisible, ya sean objetos, fantasmas, demonios... puedes verlo, por desgracia el mundo real se vela para tus sentidos. El proceso es reversible volviendo a realidad. No cuesta acción utilizar esta habilidad

Sentido común: cuando vayas a hacer algo que no tiene mucho futuro, el DJ te avisará y si cambias de acción por su aviso no contará como tal.

Adiestramiento: Un instructor te enseñó bien en tu periodo de aprendizaje. Tienes 30 puntos de aprendizaje extra, que pueden ser usados para subir habilidades, características o ambas cosas.

Arte marcial especial: el personaje puede empezar con un estilo marcial que no le corresponde (como de otro reino, de alguna profesión o con un estilo secreto).

Característica notable: Tienes un +2 a una característica. Debes describir por qué una de tus características es tan notable, músculos abultados, nervios rápidos, carismático...

Arma especial: tienes un arma especial de la lista de armas que tiene el director de juego.

Dedos ligeros: Tienes una coordinación manual especialmente buena, dándote unos movimientos precisos y rápidos. Esto te proporciona un +15 a las tiradas que dispongan un movimiento sutil de dedos o manos.

Famoso: Tienes 20 puntos de fama ya sea buena o mala.

Maleficios: Tienes el don de lanzar maleficios. Debes desear una calamidad específica sobre una persona, maldiciéndola en voz alta. Mientras haces una tirada de la habilidad maleficios, la cual te puedes desarrollar. La víctima puede hacer una TR de sus puntos de magia contra los tuyos.

Mentor: Una persona de cierta importancia, riqueza o sabiduría está interesado en tu vida y en ocasiones te proporciona ayuda material y consejo. También puede darse que él te pida algún favor.

Entrenamiento superior: empiezas con 40 puntos de experiencia a repartir.
Protección: Estas bajo la protección de una persona poderosa, normalmente un noble o un sacerdote. Aquellos que saben de tu posición cuidan la forma de tratarte. El que lo desconoce y te trata sin respeto suele pagarlo.
Reliquia: Posees una reliquia sagrada, una espada, una copa... los efectos del objeto se pondrán de acuerdo con el DJ.
Riquezas: Posees tierras, y otros bienes valiosos, tus ingresos son de unos 700 Tales anuales.
Sangre de gigantes: Por tus venas corre la legendaria sangre de los gigantes. Mides 2,40 y pesas al menos 230 kilos, tu tamaño es de +5.
Perceptivo: tus sentidos están muy desarrollados y obtienes +10 a todas las habilidades de percepción.
Ambidiestro: El personaje puede utilizar igual ambas manos (no tiene bonificador negativo al utilizar cualquiera de las dos).
Equilibrio: El personaje no se marea debido a cambios de orientación. Tendrá un +20 a sus tiradas para evitar el mareo espacial
Historial bilingüe: El personaje fue criado hablando dos lenguajes. Esto le permite hablar perfectamente un lenguaje adicional.
Nacido para curar: El personaje tiene una aptitud natural para la curación de los enfermos y heridos. Comienza con un +10 a Primeros Auxilios, acupuntura, segundos auxilios y cirugía.
Hermandad: El personaje es miembro de una hermandad. Esta especificación incluye: grupos de nómadas, bandas, grupos de comerciantes, piratas, etc.
Rápido en el combate: Por cada nivel comprado, el personaje recibirá un +1 a la iniciativa.
Contactos: Los Contactos son personas que pueden ser usadas como fuentes de información. Según el nivel que se elija, estas personas tendrán más o menos capacidad para conocer ciertos datos (a elegir por el DJ). No se debe dar mucho la brasa a estos contactos por que se pueden cansar, además de que ellos también pueden pedir información al personaje.
Sentido de la orientación: Esto es equivalente a una brújula interna. El personaje sólo necesita hacer una tirada contra -15 de percepción para saber en qué dirección está mirando.
Empatía: El personaje es bueno leyendo las emociones y comprendiendo a la gente. Esto le da un +20 adicional a sus tiradas de Percepción Humana
Amigos: Los amigos son diferentes a los contactos, en cuanto a que generalmente arriesgarán su vida por el personaje mientras que los otros solo darán información, servicios u objetos.
Resistencia al dolor: El personaje puede resistir el dolor mejor que la mayoría de la gente. Tras recibir daño, gana -1 al aguante.
Sueño ligero: El personaje puede hacer tiradas de Percepción mientras está dormido, por si alguien intenta atacarle mientras duerme, etc.
Aptitud musical: El personaje es un músico de forma natural, y recibe un +10 cuando utiliza habilidades como canto y música.
Curación rápida: El personaje con esta ventaja regenerará el doble de puntos de daño por día.
Duro: Esta ventaja produce que el personaje gane –1 al aguante y +1d4 más al daño. Pero tendrá que comportarse duramente, como Harry el sucio, Bruce Lee, Terminator...
Voz: La voz del personaje es un placer para el oído. Esto da un +20 a habilidades como Actuar, Labia, Oratoria, Liderazgo, Seducción y Vida Social...

Desventaja	-P	Descripción
Ceguera	4,6,8,12	Esta ciego parcial o totalmente de uno u ambos ojos.
Lazo personal	3	Tiene un amigo íntimo o familiar con el que tiene obligaciones.
Torpe	3,5	Es torpe físicamente en ciertos campos.
Mentiroso compulsivo	5	Miente más que habla.
Cobardía	4	Es un gallina.
Historial criminal	1,2,4	Es un delincuente o ex-delincuente.
Drogadicción	2,5,10	Es adicto a cierto tipo de drogas.
Enemigos	2	El personaje hace un enemigo.
Visiones del pasado	2,4,6	Sufre visiones del pasado debido a una experiencia traumática.
Mandíbula de cristal	2	Es especialmente sensible a los golpes en la cabeza.
Avaro	4	Es un gañán a niveles supremos.
Sordera	3,5,6,8,10	Es víctima de pérdida parcial o total de un oído o ambos.
Hemofilia	6	Tiene sangre que no coagula bien.
Honestidad	2,4	Es honesto como el solo.
Analfabetismo	4	No sabe leer ni escribir, y es un torpe con las matemáticas.
Visión defectuosa	2	Tiene algún tipo de defecto en la visión.
Cleptomanía	6	No pierde la oportunidad de levantar alguna cosa que otra.
Lascivia	3,6	El personaje es compulsivo respecto al sexo
Pérdida de miembros	5	Ha perdido un miembro.
Mudo	3,5	No puede hablar debido a un defecto, herida, etc.
Pesadillas	2	Suele tener pesadillas por las noches.
Sin tolerancia al dolor	5	Tiene un umbral del dolor muy bajo.
Exceso de confianza	3	Se ve a sí mismo más capaz de lo que realmente es.
Pacifista	4,6	Evita matar o herir de forma intencionada.
Fobia	1,3,5	Tiene fobia a un objeto, situación o animal.
Grosero	3	Es un espectáculo en situaciones de vida social.
Característica inconfundible	2	Tiene una marca, tatuaje, etc. que lo hace inconfundible.
Venganza	2,4,6	Tiene una deuda que saldar con alguien.
Familia infame	1	Tu familia no es muy apreciada
Mala reputación	1	La gente que te reconoce no te tiene en estima
Característica mala	2	-2 a una característica
Característica pésima	3	-3 a una característica
Característica patética	4	-4 a una característica.
Niño	3	Tienes entre 8 y 12 años

Ceguera: El personaje está ciego de un ojo o ambos. Con -4 o -6, la ceguera afecta solo a un ojo. Esta ceguera de -4 a un ojo reduce la percepción en un 25, pero en el de –6 en un 50 al considerarse ciego de un ojo. Con -8, la ceguera es total. Con -12, la ceguera es reciente y el personaje no recibe el 50% a la percepción que le ofrece la de -8

Lazo personal: El personaje tiene un amigo íntimo o familiar con el que tiene una obligación de cuidado, etc. (el DJ ha de asegurarse de que esto sea tenido en cuenta).

Torpe: El personaje es muy torpe. Con un -3, esto sólo afectará a la destreza manual (trabajo de precisión con las manos, combatir, etc.), o a la agilidad corporal completa (baile, correr, etc.). Con un -5, afecta a ambos. En consecuencia, el personaje falla automáticamente con una tirada de 80-100. Además, en situaciones de peligro (caminando en una casa abandonada), el personaje debe hacer una tirada de AD o romperá algo (está nervioso por que sabe que es un torpe).

Mentiroso compulsivo: El personaje mentirá sólo por oírse hablar a sí mismo. Ni siquiera le importa que la persona con la que esté hablando sepa que está mintiendo o no. Invariablemente, le será difícil encontrar a alguien que crea en él ni un poco. Esto le dará un bonificador de -50 a habilidades como Labia, Seducción y Oratoria si la gente con la que está tratando ya conoce este defecto del personaje. Si el

personaje quiere decir la verdad, debe hacer una tirada de resistencia de AD contra nivel 20 o mentirá automáticamente.

Cobardía: Cada vez que el personaje está envuelto en una actividad que puede causarle daño físico, tendrá que hacer una TR de AD contra nivel 20 para ver si tiene el valor necesario para seguir con ello. Si falla, correrá o se esconderá (lo que sea más conveniente en la situación).

Historial criminal: El personaje ha sido acusado por un crimen cometido en algún momento de su vida. Con un -1, es sólo una mancha de su pasado, y podría ser un problema para conseguir ciertos trabajos y todo lo que ello implica. Con un -2, el personaje ha sido expulsado de su feudo y no puede volver. Con un -4, el personaje es un criminal en fuga, y es probable que si le reconocen intenten atraparlo.

Drogadicción: Con -2, el personaje utiliza una droga suave de una forma u otra. Además, el personaje debe tomar la sustancia una vez cada 4 horas o sufrirá un -1 a sus REF por el mal cuerpo. A -5, el personaje es alcohólico. Estando borracho, el personaje tendrá un -20 a todas sus habilidades (puede ser un negativo mayor dependiendo del alcohol que haya bebido). El personaje debe beber una vez al día, o cogerse una buena borrachera una vez a la semana, o sufrirá un -10 a sus habilidades. Con -10, el personaje es adicto a una sustancia narcótica o eufórica y debe tomarla de forma diaria. Hará cualquier cosa para conseguir su droga. Si el personaje no se droga ese día, se volverá irritable y de mal carácter (como la desventaja). Si no lo hace en dos, comenzará a subirse a las paredes, llorar, gritar y a insultar a todo el mundo. Al tercer día es tremendo, y suele incluir episodios de violencia. Algunas drogas son peores que otras, y el -10 es aplicable a drogas como el cad, etc., por lo que con otras se puede asignar un negativo diferente.

Enemigos: Por cada -2 puntos gastados en esta desventaja, el personaje tiene un enemigo. Si decide unir los puntos para un enemigo éste será mucho más poderoso y hará más por eliminar al personaje

Visiones del pasado: El personaje sufre visiones del pasado, debido a una experiencia traumática. Circunstancias similares o de peligro pueden activarlas. Con un -2, el personaje ha de hacer una tirada de AD contra nivel 18 o quedar aturdido durante un asalto. Con -4, la tirada de AD será contra nivel 20 y si falla, permanecerá aturdido 1D5 asaltos. Con un -6, la tirada de AD será contra nivel 25, y si la falla comenzará a alucinar, pensando que la situación que en ese momento está viviendo es la que le traumatizó. Debe hacer una tirada cada 1D10 minutos para volver a la realidad con un modificador de +1 por cada tirada consecutiva hasta que se recupere.

Mandíbula de cristal: El personaje muestra debilidad a los golpes en la cabeza, por lo que sufre +1 al aguante del daño cuando sufre ese tipo de ataques.

Avaro: El personaje es egoísta, miserable y está obsesionado con el dinero. Cuando se le ofrece un soborno, ha de hacer una tirada de AD contra nivel 20 para no aceptarla. Además, es conocido por traicionar a sus amigos por un puñado de taels, por lo que también afectará a su reputación.

Sordera: Con -3, el personaje es víctima de una pérdida parcial de audición en ambos oídos. Esto da un -15 a sus tiradas de percepción auditiva Con -5, el personaje tiene sordera total en un oído (-100 a percepción con ese oído). Con un -6, el daño se ha extendido a ambos oídos y se sufre un -50 a la percepción general auditiva. No puede ser reparado. Con -8, el personaje es completamente sordo en ambos oídos, pero puede aún tirar por percepción auditiva ya que con un crítico podría determinar que sucede algo. Con -10, el personaje esta totalmente sordo y no tiene derecho a tiradas.

Hemofilia: El personaje tiene sangre que no coagula bien. Cuando es herido de forma cortante o perforante, el personaje recibirá un punto de vida por turno hasta que se detenga la hemorragia (tirada de Primeros Auxilios) o hasta que muera

Honestidad: Con -2, el personaje no mentirá, hará trampas, robará o violará la ley a no ser que esté en una situación de vida o muerte. Con -4, nunca lo hará, aunque puede ser evasivo.

Analfabetismo: El personaje no sabe ni leer ni escribir, y tiene problemas incluso con la matemática más simple.

Visión defectuosa: El personaje es víctima de miopía, hipermetropía o astigmatismo. Esto puede ser corregido usando gafas. Si no las lleva tendrá –20 a la percepción.

Cleptomanía: El personaje es un ladrón compulsivo que se llevará cualquier cosa con la que crea que puede arramblar. Es

más, ni siquiera se dará cuenta de que ha robado hasta que le pillen. Cuando tiene la oportunidad de robar, el jugador (o el DJ, de forma secreta) debe hacer una tirada de AD contra nivel 18, y si falla, debe hacer un intento de robar el objeto deseado.

Lascivia: El personaje está completamente obsesionado con el sexo... Las tiradas de seducción hacia este personaje tendrán siempre un +2. Con un -6, el personaje está además obsesionado, y hará lo que sea para llevarse a alguien a la cama. Tendrá además un -20 a sus habilidades de Empatía debido a su actitud de baboso. Esto es también aplicable a los personajes homo o bisexuales.

Pérdida de miembros: El personaje ha perdido un miembro con todo lo que ello conlleva. Mirar *El arte de la guerra* más adelante.

Mudo: El personaje no puede hablar debido a un defecto, herida, etc. Con -3 se pueden hacer sonidos guturales o gritos inarticulados, pero con -5, el personaje no puede emitir ningún sonido...

Pesadillas: El personaje es propenso a tener pesadillas. Cada vez que el personaje intenta dormir, debe hacer una tirada D10. Si le sale 1 o 2, tendrá una pesadilla de gran intensidad que lo despertará y no le dejará dormir el resto de la noche. Noches seguidas de insomnio pondrán bonificadores negativos a sus características y habilidades debido al cansancio. –2 a las características y –10 a las habilidades por noche sin dormir, esto hará al personaje mucho más irascible e intratable hasta que una característica llegue a cero momento en el cual el personaje cae rendido durante un periodo de sueño normal.

Sin tolerancia al dolor: Cuando el personaje recibe daño, no tiene aguante a su favor y si esta siendo sometido a una tortura se derrumbara y lo confesará todo.

Exceso de confianza: El personaje se ve a sí mismo mejor de lo que realmente es. Para él, puede meterse en cualquier situación y salir sin un rasguño. Esto puede meter al personaje en situaciones de riesgo excesivo para sus capacidades. Para evitar llegar a esta situación, el personaje debe hacer una TR de AD contra nivel 18.

Pacifista: Con -4, el personaje no matará de forma intencionada en ninguna circunstancia. La muerte no intencionada le causará sentimientos de culpa. El personaje podrá herirles ya sea, por ejemplo, dejándoles inconscientes o dejándoles incapacitados. Con un -6, no dañará de forma intencionada. Hacerlo de forma no intencionada le causará sentimientos de culpa, y matar le causará un derrumbamiento mental.

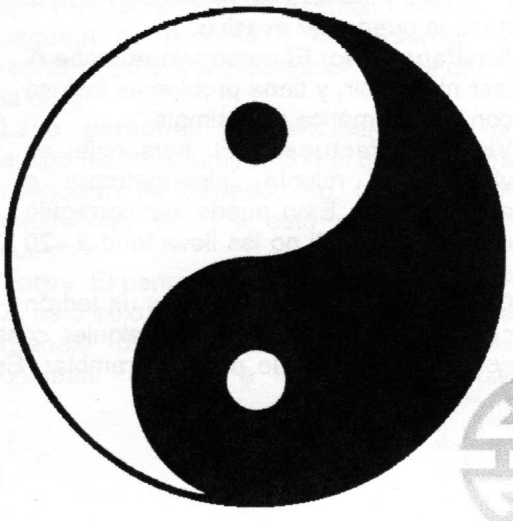
Fobias: Con -1, el personaje tiene un temor menor a un objeto, animal o circunstancia. Cuando se enfrenta a su objeto de temor, debe hacer una tirada de AD contra nivel 18 o se negará a enfrentarse a el. Con -3, el nivel es 20 y si falla, le entrará pánico y saldrá corriendo. Con -5, el nivel es 25 y si falla, se desmayará o se pondrá histérico. Se deberán hacer múltiples tiradas si la situación lo requiere.

Grosero: El personaje tiene una falta completa de tacto en las situaciones sociales, ya sea encontrándose con un desconocido, como en una audiencia con el emperador. Esto le aplicará un bonificador de -10 a habilidades como Oratoria, Liderazgo, Seducción, etc.

Característica inconfundible: El personaje tiene una marca de nacimiento, tatuaje, etc., que lo hace totalmente inconfundible a primera vista (no vale un tatuaje en un lugar que normalmente no se ve). Esto puede ser, por ejemplo, tener un ojo blanco.

Venganza: El personaje tiene una cuenta que saldar con alguien. La forma en que solucione este problema no es importante, pero debe vengarse si tiene la oportunidad y falla una tirada de AD a nivel 18. Con -2, el objeto de su hostilidad es sólo una persona o un grupo pequeño (p.e. un grupo de delincuentes rival, una banda pequeña, etc.). Con -4, es una banda, grupo de nómadas o Dojo / Kwon de tamaño medio. Con -6, está tras grupos como un feudo, un gran templo, etc.

Niño: tienes entre 8 y 12 años, esto repercute en que los adultos no te toman en serio te ignoran o abusan de ti con frecuencia. Además los puntos iniciales de personaje en las características se dividen entre dos.

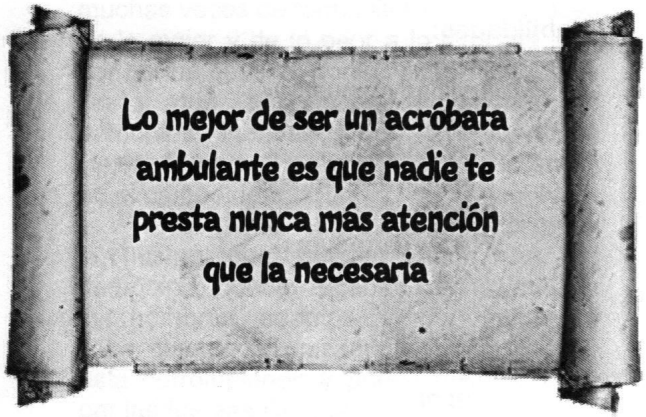


PROFESIÓN

Una vez ya se han elegido las ventajas y desventajas es hora de definir la profesión del personaje, aunque a la larga se supone que cualquier personaje puede hacer cualquier cosa, al principio, las habilidades con las que comienza el mismo vienen definidas por aquello que se ha dedicado a hacer la mayor parte de su vida.

Esto se refleja por el entrenamiento en su adolescencia y niñez, y son las habilidades que se le dan al personaje por profesión.

ACTOR, CIRCENSE, ACRÓBATA



Estos individuos van de ciudad en ciudad y de festival en festival en grupos grandes o pequeños haciendo actuaciones callejeras o en teatros. También son los encargados de bailar y hacer las danzas del León y el Dragón en los festivales. Se les puede encontrar en casi cualquier lugar, desde grandes ciudades a pequeñas aldeas, ganándose la vida con sus acrobacias, juegos de manos y usos precisos de sus armas, para deleite del publico y en ocasiones para gente de mayor escala social, como nobles y altos funcionarios.

Muchas veces son utilizados como mensajeros encubiertos y espías, todo lo que sucede en una ciudad se oye por sus mercados y plazas. También hay que destacar que sus habilidades los convierten en perfectos ladrones y en personajes que pueden compensar su falta de aptitudes para el combate con unas buenas habilidades sociales que les capacitan para introducirse en los bajos fondos y moverse por los festivales y mercadillos como si fuera su casa, lugares donde otros personajes se ven en desventaja.

Habilidades:

- Acrobacias
- Actuar
- Agilidad manual
- Arma +20 (especial)
- Atletismo
- Baile
- Caídas
- Canto
- Hablar en público
- Música
- Trepar

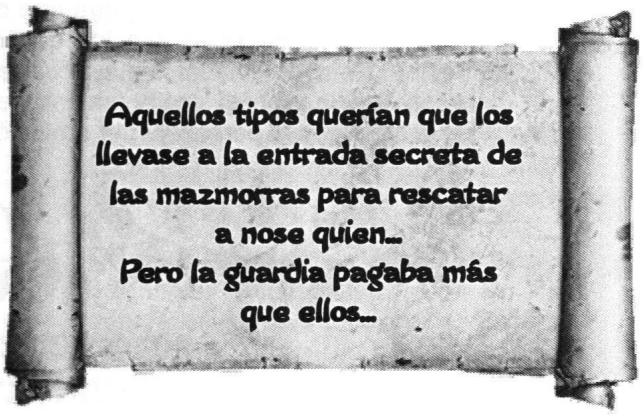
BUSCAVIDAS

En esta definición entran la mayoría de los ladronzuelos, corta bolsas, estafadores y demás alimañas que viven en el mundo. Son delincuentes de bajo rango que suelen vivir en las calles, viajando de un sitio a otro para poder comer o en las grandes ciudades escondiéndose en los suburbios. En ocasiones suelen formar parte de organizaciones mayores de delincuencia organizada, aunque por norma general viven y trabajan asociados en pequeños gremios. Son el equivalente a los ladrones de otros juegos de rol. Esta gente no desprecia una buena fiesta donde poder sacar algún beneficio, y valoran sobre casi cualquier cosa, la amistad verdadera. Viven el día a día pues una noche pueden dormir en el lecho de una doncella en un castillo y al día siguiente en un pantano rodeado de las más pestilentes criaturas.

No es difícil encontrarlos en tabernas, burdeles, casas de juego... gastándose el dinero que hayan ganado en algún golpe y fardando de logros que se inventan, han conseguido otros, haciéndolos propios, buscando nuevas presas y en ocasiones buscando un poco de acción para pasar el rato.

Es por esta razón que no suelen hacer fortuna aunque pueden ser muy útiles en muchas circunstancias, a medio camino entre un ninja y un actor son capaces de grandes hazañas cuando se ven obligados a ellas, aunque siempre buscaran la salida fácil, para ellos y sus auténticos amigos. Aunque muchos de ellos piensan que los amigos son reemplazables y que solo se tiene una cabeza. Aun así, casi todos tienen el corazón de un gran héroe dormido que espera despertar en el momento adecuado, claro que esto a veces es bastante difícil, ya que sus habilidades marciales son escasas.

Niños criados en la calle, personas que nunca tuvieron nada, aquellos que buscan su oportunidad de subir sin realizar esfuerzos y aquellos que quieren vivir sin trabajar, pero a costa del trabajo de los demás, suelen ser el arquetipo básico de esta profesión.



Habilidades:

- Actuar
- Agilidad manual
- Acrobacias
- Esconderse
- Desactivar trampas
- Falsificar
- Forzar cerraduras
- Juego
- Percepción
- Seducción
- Sigilo
- Trepar

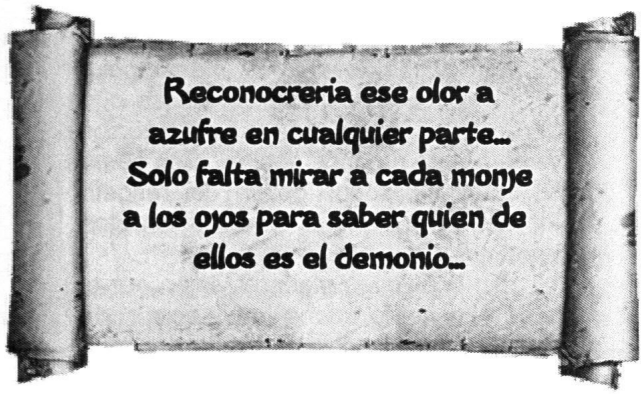
CAZADOR DE DEMONIOS

Pertenecen a esta profesión todos aquellos personajes que se dedican a la búsqueda y captura de demonios, wujen y espíritus corruptos. Muchos de ellos se especializan en cazar a un tipo especifico de estos seres, otros buscan a algún demonio en especial por alguna venganza de algo que sucedió en el pasado, otros simplemente por dinero... sea como fuere estos individuos suelen ser tipos duros en la mayoría de los aspectos de la vida, pero con una ironía y humor ácido en situaciones donde otros echarían a correr.

Acostumbrados a mirar a la muerte a los ojos, y sentir su aliento en la cara, muchas veces de forma literal, son capaces de lo mejor y de lo peor a lo largo de sus, por norma general, cortas vidas. Aunque es cierto que ha habido cazadores de demonios legendarios que han muerto de viejos, lo normal es que encuentren su fin en el campo de batalla.

La gente los trata con temor pues lo mismo que pueden destruir a los demonios, pueden acabar con la vida de los hombres, además de que nunca se sabe cuando un cazador de demonios se esta corrompiendo y puede dejarse llevar por las fuerzas del mal.

A pesar de todo es una profesión muy respetada, pues son de las pocas personas que se dedican sistemáticamente como forma de vida a perseguir y destruir el mal. Cosa que, aunque otro tipo de personajes es capaz de hacer no suelen dedicar la mayor parte de su tiempo a eso.



Habilidades:

- Arma
- Arte marcial
- Conocimiento de los demonios
- Conocimiento de los espíritus
- Disciplina mágica
- Emboscar
- Esconderse
- Exorcismo
- Percepción
- Seguir rastros
- Sigilo
- Trepar

Hechizos

- Amuleto de protección
- Controlar zombis
- Convocar un fantasma
- Curación
- Deflectar
- Escudo
- Luz
- Polvo contra zombis

CURANDEROS Y MÉDICOS

Estos individuos son muy respetados en todas las tierras imperecederas, algunos no son más que matasanos y charlatanes de medio pelo, otros son prácticamente paramédicos que sirven en los ejércitos y otros son médicos de cámara para muchos nobles. Sea como fuere, estos individuos gozan del respeto de los demás y siempre serán bien vistos allí donde vayan.

En ocasiones algunos viajan por el mundo haciendo una especie de peregrinaje, la diferencia con los peregrinos es que estos hombres van aplicando sus conocimientos a todos aquellos con los que se encuentran en su camino, en lugar de tener que ir en una búsqueda interior.

Otras veces se ven obligados a recorrer grandes distancias para encontrar una cura frente a un mal que azote a alguno de sus pacientes o simplemente viajan con alguno de sus alumnos para intercambiar conocimientos con otros médicos.

Muchos de ellos suelen ser especialistas en artes marciales y apoyan sus conocimientos de acupuntura para ser letales en el combate. De hecho, son numerosos los médicos que se han convertido en grandes maestros de diversos estilos de lucha al utilizar estas técnicas en sus combates.

Es bastante común que estos hombres funden escuelas en el mismo edificio donde tienen sus clínicas. En ellas suele haber muchos alumnos que estudian artes marciales y medicina al mismo tiempo, tal y como antaño hicieron ellos.

Hay que apuntar que la lealtad que tiene un medico hacia su maestro, es pareja, sino mayor, a la que tienen los artistas marciales puros hacia los suyos. En esta profesión a veces un poco olvidada es donde se pueden encontrar algunas de las raíces mas arraigadas del Shan Hu.

Estos personajes doblan el código de dados a la hora de aplicar cualquier tipo de habilidad curativa. De este modo se simula que tienen una compresión del cuerpo humano mucho mas profunda que el resto de personas que aprenden algunos conocimientos solo por practica o afición.

Si cuidas tu salud, serás ágil y eficaz también de viejo, de otra forma, serás solo una triste carga para tí y para tu familia.

Habilidades:

- Acupuntura
- Boshiken
- Ceremonia del Té
- Cirugía
- Cocina
- Conocimiento de plantas
- Forrajeo
- Hablar en público
- Koshijutsu
- 1os auxilios
- 2os auxilios
- Protocolo
- Venenos
- Veterinaria

ESTUDIANTE DE ARTES MARCIALES

Posiblemente este sea el arquetipo clásico del genero junto con los maestros de armas. Hombres y mujeres que aprenden a luchar para vencer a sus rivales, enemigos o cualquiera que se ponga por delante.

Ágiles, fuertes, a veces un poco alocados y algo bribones, se toman sus estilos muy en serio, son los paladines del Shan Hu, aquellos que mas respetan las normas, y los que mantienen un código de honor por encima de todas las cosas. Aunque entre ellos se pueden distinguir dos tipos;

1: Aquellos que han pasado toda su adolescencia de escuela en escuela, aprendiendo varios estilos, no tienen ningún clan ni pertenecen a ningún lugar fijo. Viajan por el mundo intentando mejorar su técnica y luchando en torneos para conseguir el ansiado rango de maestro. Algunos incluso se dedican a retar a las escuelas de las ciudades por donde van pasando para ir cerrándolas o aprender más técnicas de lucha durante el combate.

2: Estos estudiantes de artes marciales, son aquellos que desde niños han pertenecido a un mismo Kwon, escuela, esto les concede una mejor comprensión de su estilo en si mismo. Y es bastante difícil que abandonen a su maestro o a su escuela, a menos que la circunstancias los requieran.

Suelen ser los primeros en organizar revueltas contra los nobles, gobernadores e incluso contra el gobierno imperial cuando las leyes imponen demasiada presión sobre el pueblo. Los maestros de artes marciales son muy respetados por ello, ya que mantienen una fuerza de defensa bastante eficiente y no piden apenas nada a cambio, razón por la cual en muchos lugares las disputas sociales suelen aclararlas ellos y no un funcionario o un noble, ya que el pueblo casi nunca acude a estos.

El cuerpo es una fortaleza y las piernas son sus cimientos.

Habilidades 1er grupo:

Tres artes marciales a su elección con restricciones profesionales,
Acrobacia
Ataque inverso
Caídas
Conocimiento de las artes marciales
Esconderse
Sigilo

Habilidades 2º grupo:

Un arte marcial con un +10 (esp) al porcentaje con restricción zonal
Acrobacia
Ataque inverso
Caídas
Conocimiento de las artes marciales
Equilibrio marcial
Esconderse
Una habilidad Chi
Primeros auxilios
Sigilo

GEISHA / CORTESANA

Las geishas no somos prostitutas, ni tampoco esposas, vendemos nuestros talentos, no nuestros cuerpos. Creamos un mundo secreto, un lugar donde solo hay belleza.

Estas mujeres están especializadas en el arte de la seducción y del subterfugio. Desde pequeñas son educadas en estas y otras actividades convirtiéndose en unas excelentes guardaespaldas y concubinas para su señor. Muchas de ellas llegan incluso a acabar con su vida si su amo muere asesinado.

Otras por el contrario, viajan ofreciendo sus servicios de protección y en ocasiones de asesinas consumadas.

La disciplina que llevan desde pequeñas, las hace parecer mujeres sin sentimientos. Para ellas todo tiene una razón de ser, un propósito, ya sea el de agradar a su señor, el de protegerlo o simplemente el de mantener la compostura frente a los demás. Sea como sea estas mujeres han de parecer al mismo tiempo cálidas y distantes. Deben de ofrecer el calor para que los hombres se acerquen a ellas, y al mismo tiempo, aparentar que están en otro nivel, lejos del alcance de cualquier mortal.

La palabra geisha, significa artista, y puede que esta sea la razón, de que tengan que comportarse como una obra de arte en movimiento.

Allí donde hay una de estas mujeres siempre hay alguna intención oculta, pues lejos de lo que podemos pensar estas mujeres no son prostitutas, aunque aprovechen esta leyenda negra para llegar hasta su objetivos o completar sus fines. "Todos los hombres son igual de vulnerables bajo las sabanas de una cama"

En ocasiones algunas de estas mujeres tienen un status similar al de los nobles y pueden contar incluso con poder económico, terrateniente y político extendiendo sus redes por donde sus enemigos ni tan siquiera pueden imaginar.

Habilidades:

Arte
Arte marcial con restricción zonal
Baile
Canto
Ceremonia del te
Cocina
Disciplina mágica
Esconderse
Idioma adicional
Improvisación poética
Música
Seducción
Sigilo

Hechizos de las geishas

Baile seductor
Beso de aturdimiento
Beso de curación
Beso de la muerte
Cantar al alma
Cántico de Anan
Enviar sueños
Hipnotizar
Imitar apariencia (solo de otras mujeres)
Serenidad celestial

LOTO ROJO

Evitar antes que defenderse,
defenderse antes que agredir,
agredir antes que lesionar,
lesionar antes que mutilar,
mutilar antes que matar,
matar antes que morir,
por que la vida es sagrada

Altos monjes guerreros, especializados en la lucha con y sin armas. Suelen proteger con su vida los lugares sagrados más secretos de los monasterios. En la jerarquía eclesiástica, están por encima de los monjes normales a quienes ellos mismos entrenan.

Maestros de las artes marciales, viven solo para entrenar y luchar hasta la muerte si la situación lo requiere. Aunque es bastante difícil que alguno de ellos se aleje de la zona o reliquia que ha jurado defender, en ocasiones se les encomienda misiones mas allá de las murallas de los monasterios.

El Loto Rojo en sí, es una orden religiosa dentro del budismo, pues luchan por el bien y la vida. Su principal templo es el *Templo de la Luz*, ellos son sus guardianes y protectores junto con un grupo de sacerdotes, y los encargados de velar por ella y por todo lo que la rodea.

Su forma de actuar es un poco extraña, pues confían en los monjes para proteger al budismo y sus templos, dedicándose ellos, casi exclusivamente, a las grandes reliquias del budismo.

Es muy difícil entrar en este selecto grupo de hombres, tan solo se permiten humanos altos de genero masculino, y cuando alguien es elegido se le somete a un riguroso examen de su espíritu, se controla que el candidato no tenga ninguna lacra social, ya sea; mentiroso, cobarde, drogadicto, avaro, cleptómano, lascivo, grosero o con mala reputación. Una vez comprobado esto se analiza que el adepto tenga el arrojo suficiente como para sobrepasar sus pesados votos, exigiendo un 16 en AD, en términos de juego.

El Loto Rojo también es una sociedad secreta, que se enfrenta al actual regente desde las sombras, si se le pregunta a cualquier miembro de la orden negará siempre que pertenezca a dicha sociedad aunque la mayoría de ellos son sus promotores. A pesar de los requisitos para formar parte de la Orden, en la sociedad secreta son mucho mas laxos, los miembros pueden ser de cualquier profesión y raza, reconociéndose entre ellos por llevar fajines rojos con cierto tipo de bordado, o por llevar el rostro tapado con pañuelos rojos durante las incursiones.

Son el "brazo armado" de la clase eclesiástica y se oponen a Akinaro y a su política de tiranía, todos ellos serán aceptados en casa de cualquier budista y en los monasterios.

Habilidades:

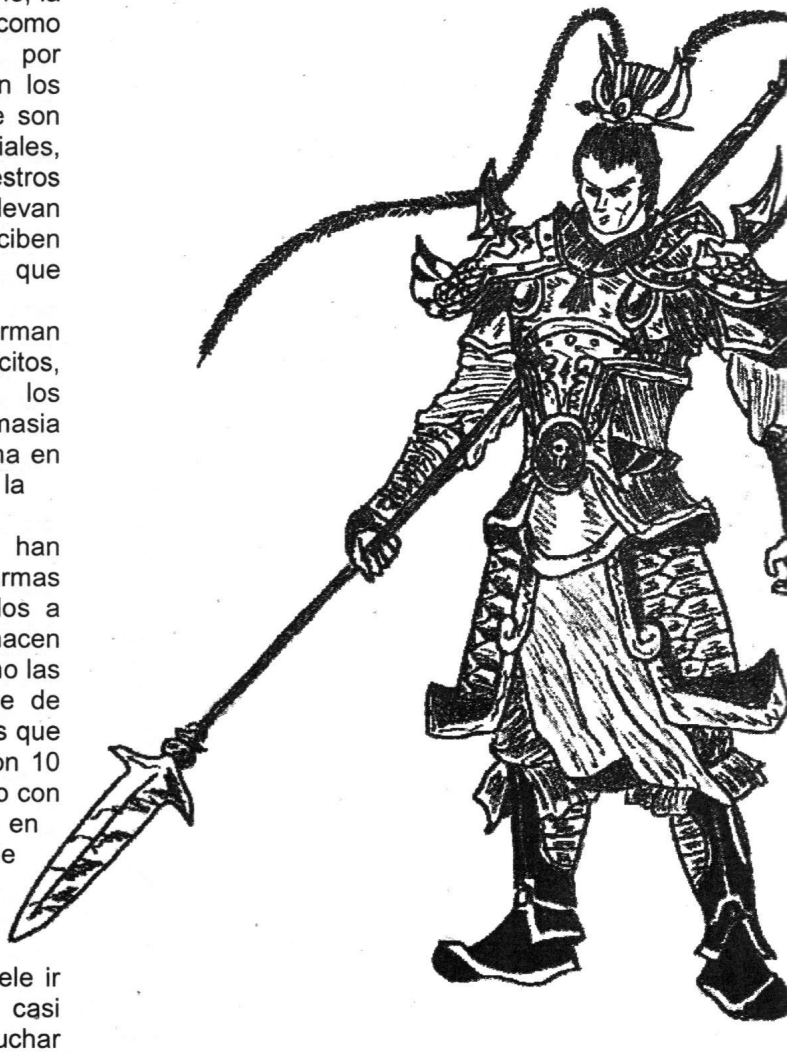
Ataque inverso
Atletismo
Equilibrio marcial
Dos artes marciales adicionales cuales quiera además de Shaolin
Dos movimientos Chi,
Enseñar
Esconderse
Kuji-in
Protocolo
Sigilo

MAESTRO DE ARMAS

**Conoce a tu enemigo,
conócete a tí mismo.
Y no conocerás la derrota
en mil batallas**

Habilidades:

Tres armas
Ataque inverso
Ataque silencioso
Equilibrio marcial
Frenesí
Iaijutsu
Dos movimientos chi
Yadomejutsu



Lo más resistente del mundo es el alma de un hombre, pero el alma vive en el cuerpo, y el cuerpo está hecho de carne; la carne que corta el acero. Así es como piensan estos personajes, que por contrapartida no creen demasiado en los estilos de lucha sin armas, y aunque son despreciados por los artistas marciales, creyendo que las técnicas de los maestros de armas son simples, se llevan desagradables sorpresas cuando reciben los cortes de precisión quirúrgica que hacen estos hombres y mujeres.

Mientras que los soldados forman el grueso de las tropas de los ejércitos, estos hombres y mujeres son los generales, los guerreros por antonomasia de las Tierras Imperecederas. Un arma en sus manos es mas mortífera que la magia.

Estas personas se han especializado tanto en el uso de las armas que han conseguido efectos parecidos a los de las artes marciales. Es decir, hacen por impacto tantos puntos de vida como las decenas que tenga en su porcentaje de habilidad. Además de contar las armas que desarrolle como un estilo de lucha con 10 en ataque, bloqueo y esquiva, todo ello con el coste normal del arma. Pero en contrapartida el multiplicador de habilidad de las artes marciales se les incrementa en uno.

Lejos de lo que puede parecer, un maestro de armas no suele ir con demasiada armadura, de hecho casi nunca llevan a menos que vayan a luchar en una batalla y aun así solo si es necesario, ya que les molesta en sus movimientos.

Dentro de los miembros de esta profesión pueden encontrarse desde paladines, hasta salteadores pasando por maestros... aunque un maestro de las armas enseñe el uso de un arma, el alumno no recibe sus ventajas a menos que pertenezca a esta misma profesión.

MONJES

Suave como el algodón, ligero como una golondrina, duro como el acero.

Los Monjes acólitos que forman la base de la pirámide monástica, son instruidos en las artes marciales, llegando a varios niveles de profesionalidad, desde simples mercenarios que protegen los templos hasta fanáticos que darían su vida por su religión.

Sea como fuere los monjes y monjas, son adiestrados desde muy pequeños, la doctrina que siguen es similar a los Lotos Rojos, solo que ellos son mucho mas conocidos por el pueblo, al ser mas numerosos y no haber recelo en las razas que pueden llegar a ser parte de esta profesión.. Hacen el trabajo mas duro, como ayudar a los necesitados, recoger alimentos, limpiar los monasterios, asegurar los caminos a los peregrinos... todo este trabajo les hace ser muy respetados por las gentes normales y gozan de los mismos privilegios que los sacerdotes.

En muchas ocasiones salen de sus templos para llevar a cabo alguna misión que le han encomendado los sacerdotes, para luchar contra algún poder maligno superior, o incluso para emprender viajes en busca de la verdad como forma de peregrinaje.

De ellos se supone que han de ser personas de paz, humildes y agradecidos sin hacer nunca ostentación de riqueza, sabiduría, ni poder.

Estos monjes guerreros utilizan el estilo shaolin, un estilo milenario y secreto que sólo se enseña a aquellos que han optado por la vida monástica.

Curiosamente hay monasterios de mujeres en los cuales no se enseña el shaolin al considerarse demasiado duro para ellas, en su lugar se enseña el pájaro shaolin, la "versión" del estilo para mujeres. Mucho mas suave, blando y plástico que su contrapartida masculina, no debe ser infravalorado pues tiene unas técnicas muy aceptables y competentes. Estas monjas son tan dedicadas y piadosas como su contrapartida masculina.

Habilidades:

Ataque inverso
Conocimiento Religión
Una habilidad de meditación Chi
Shaolin o pájaro shaolin, dependiendo del sexo.
Otro arte marcial a escoger debido a la mezcla cultural de los templos,
Frenesí,
Primeros auxilios,
Santo mantra,
Yoga.

NINJA / ZORRO VOLADOR

Temidos odiados y perseguidos, estas dos profesiones se expanden desde el imperio del manto blanco hasta Tijiin, ya sea como clanes ninja o como grupos de la hermandad de los zorros voladores.

Los ninja, expertos en el arte del robo, la infiltración y el asesinato, fuera de la ley y de la sociedad, mantienen una leyenda negra de terror y superstición que en unas ocasiones se queda corta y en otras supera de largo a las habilidades de estos individuos. Generalmente los ninja están divididos en clanes, algunos no pasan de ser una pequeña familia, mientras otros incluso se dice que controlan aldeas o valles, como es el caso del clan Togaku, el de mayor renombre en todas las Tierras Imperecederas. Un ninja nunca falla una misión y si para completarla tiene que morir o morir intentándolo lo hará sin pensarlo. Nunca revelan su identidad a nadie, por que pueden ser asesinados por otros ninjas al romper su voto de clandestinidad. Y la justicia siempre tiene un ojo puesto en su búsqueda, añadiendo de que la pena por ser un ninja o sospechoso de serlo es la muerte.

Los zorros voladores aunque parecidos a los ninjas, son más bien asesinos que han estado al servicio de grandes señores en el Imperio de Jade, aunque se comportan como una organización criminal, controlando salas de juego, burdeles y extorsionado como si fueran una tríada. La principal diferencia es que los ninjas provienen de clanes y familias, actuando en un número pequeño y los zorros voladores son guerreros seleccionados que actúan como unidades militares de fuerzas especiales o cuerpos de inteligencia. Por lo demás actúan de una forma muy parecida, desde los ropajes a las armas, tan solo el estilo marcial puede diferenciar a unos de otros por un observador experto. Es por esta razón que muchas de las leyendas atribuidas a los ninjas pertenezcan en realidad a los zorros voladores.

Curiosamente muy poca gente sabe de la existencia de los zorros, tan solo aquellos que los tienen a su servicio y algunos eruditos. Permaneciendo de esta forma totalmente en las sombras.

Ante la debilidad, fuerza.
Ante la traición, sangre.

Habilidades:

Ataque silencioso
Emboscar
Esconderse
Iaijutsu
Ninjutsu, o cobra imperial si es un zorro

Otra arte marcial con restricción zonal para defenderse cuando no están en una misión

Percepción
Sigilo
Venenos

Una habilidad cultural ya sea curtición, algún arte... para poder actuar de incógnito

NOBLE

Cuando el dinero habla, la verdad calla

Estos son los personajes que controlan el mundo. Si tienen hambre pueden coger la comida del campesino, usar su cama para dormir, declarar guerras y divertirse con las cortesanas, mientras el pueblo sufre. Afortunadamente no todos son así, y aunque sus habilidades sean sociales y de protocolo pueden ser personas bastante competentes a la hora de organizar recursos y de incluso defenderse con cierta pericia.

Casi siempre están conspirando entre ellos para obtener algo, puede que solo sea un trozo de tierra o que quieran derrocar a alguien, pero en ocasiones son sólo peones que están bajo la influencia de otro noble mayor y que tiene que arriesgar su vida en busca de una oportunidad para ascender. Es por ello que suelen introducirse en situaciones del mundo Shan Hu, situaciones que les superan, en las que las normas cambian, pues aunque se les mantenga un cierto respeto en el mundo oscuro de Shan Hu los privilegios se ganan por meritos propios y no por herencia de sangre. Aun así, si sobreviven, seguro que habrán logrado unos fieles amigos en el curso de sus aventuras, en cuyo caso acudirán en su ayuda para nuevas misiones, intrigas y aventuras.

Esta profesión puede parecer que está fuera de lugar en una campaña del género, ya que se encuentran por encima de la sociedad Shan Hu, pero pueden verse involucrados de muchas formas y obligados a entrar en este mundo, ya sea por placer, o por que la circunstancias le obliguen, para salvar su vida, la de su familia, su honor, o el imperio. Además, se sienten con las intrigas como pez en el agua y pueden ser la punta de la pirámide de un grupo en tramas políticas.

Tan solo pueden ser humanos altos.

Habilidades:

Arma
Arte a elegir
Ceremonia del te
Diplomacia
Falsificación
Idioma adicional
Improvisación poética
Música
Protocolo
Seducción

PEREGRINO

Estos personajes viajan por las Tierras Imperecederas buscando la verdad, en un camino sin rumbo, esperando encontrarla en algún lugar donde su cuerpo y su alma entren en comunión. Generalmente utilizan la religión como su ultima esperanza, viajando de monasterio en monasterio para que su viaje tenga sentido.

La piedad de los peregrinos es conocida por todos habitantes de las Tierras Imperecederas, de este modo van por el mundo arreglando los problemas de aquellos con los que se encuentran, guiándolos en el camino de la vida y enseñándoles la virtud de la vida.

Aunque parece extraño, muchos de estos hombres y mujeres son tratados como si fueran santos, de este modo suelen tener siempre sitio para dormir y algo de comida caliente, a pesar de que en muchas ocasiones sea de baja calidad. Este trato incluso es recibido en ciudades donde los posaderos creen que si ayudan a un peregrino sus locales son bendecidos (No todos piensan así).

En todo eso hay algo de realidad, según se cuenta, los espíritus les suelen ser propicios, pudiendo gastar sus puntos de deidad en cualquier momento y tantos como deseen, para poder pedir un deseo, en lugar de tener las normas del resto de personajes (Ver sección de religión). Naturalmente estos espíritus siempre suelen pedir un precio por su ayuda, ya sea una simple visita a un templo, una ofrenda o toda una búsqueda épica.

Debido a sus andanzas, estos personajes reciben dos puntos de deidad al empezar el juego en lugar de solamente uno.

Incluso el camino más largo,
Comienza por un primer paso

Habilidades:

Astronomía
Esconderse
Falsificación
Hablar en público
Idioma adicional
Montar
Nadar
Forrajeo
Navegación
Seguir rastros
Señales
Sigilo
Arma o arte marcial

sin restricción zonal aunque si profesional.

POLICÍA

Si el cuerpo esta derecho, no importa que la sombra esté torcida

Estos individuos son los encargados de mantener la ley y el orden, junto con los magistrados, en todo el imperio. Pero a diferencia de estos, los policías son personas que hacen de las leyes su vida, mientras que los magistrados pueden ser cualquier persona en un momento dado por alguna circunstancia, persiguiendo un objetivo o algún caso especifico solamente. Los policías se encargan perpetuamente, viajan por el país buscando criminales perseguidos por la ley, mantienen a los busca vidas en sus zonas, procuran que no haya levantamientos armados, se infiltran entre la sociedad mundana, luchan contra delincuentes... Mientras un magistrado ha de ir siempre reconocible en su rango, para no perder su autoridad, un policía no debe hacerlo a menos que se encuentre de forma permanente en alguna ciudad.

Los policías no son guardias que cumplen ordenes mecánicamente, son personas que generalmente trabajan solas, investigando sus casos y lejos de sus hogares, esta es la razón por la que muchos comienzan a introducirse en la sociedad Shan Hu, a llevar sus normas de etiqueta y a comportarse como los aventureros, pues en definitiva es lo que son. Además de que una vida rodeado de peligros, hace que haya que buscarse aliados, de modo que lo mismo un ladronzuelo al que solo se le da una reprimenda hoy, puede servir para ayudar a atrapar a un gran hechicero mañana.

Algunos policías están destinados a una ciudad, las aldeas y pueblos no tienen este cuerpo de justicia, en su lugar se encarga la guardia de mantener el orden. Estos trabajan en edificios gubernamentales y siempre van identificados con la marca del loto.

Esta insignia, que se lleva en bordados, placas de jade, o en metal, es la representación legal de un agente de la ley, e incluso los inspectores que viajan por el mundo tienen sus credenciales guardadas para cuando le son necesarias.

Habilidades:

Conocimiento de leyes
Diplomacia
Esconderse
Sigilo
Hablar en público
Heráldica
1os auxilios
Seguir rastros
Protocolo
Arma o arte marcial con restricción zonal

SACERDOTE BUDISTA

El trabajo del pensamiento es parecido a la perforación de un pozo. Al principio el agua es turbia, más luego, se clarifica

Entrenado en el arte de la curación del cuerpo y de la mente. Dirigen los templos budistas y tienen bajo sus órdenes a los monjes y a los lotos rojos. Controlan el poder de la religión, incluso tienen más poder entre el pueblo que muchos gobernantes. Se les supone personas equilibradas y de una gran sabiduría que no se dejan llevar por las pasiones mundanas, por ello la gente los respeta y pide su consejo.

Entre sus funciones se encuentra la de mantener los altares preparados para la visita de los peregrinos y los devotos que los visitan.

En ocasiones, algunos de estos sacerdotes, salen de la seguridad relativa de sus templos para distribuir la palabra de Buda entre las gentes, llevar sus servicios donde no hay templos, o dirigir alguna peregrinación. Otras veces dejan su vida de retiro para conocer el mundo de primera mano, para de esta forma al regresar poder dirigir mejor sus templos.

Habilidades:

Acupuntura
Astronomía
Cirugía
Conocimiento de los espíritus
Conocimiento de los demonios
Hablar en público
Idioma adicional
Protocolo
Primeros auxilios
Segundos auxilios
Exorcismo
Santo mantra
Signos celestiales
Yoga

Conjuros de los sacerdotes budistas:

Adivinación
Amuleto de protección
Aprendizaje
Bendecir hoja
Conservar un cuerpo
Convocar fantasmas
Convocar el espíritu de un muerto
Curación
Deflectar
Encantar lanza
Enviar sueños
Escudo
Levitar
Luz
Polvo contra demonios
Polvo contra zombis
Protección corporal
Serenidad
Soñar
Resucitar a los muertos
Unión
Visiones

SACERDOTE SINTOÍSTA

Nadie se sumerge dos veces en el mismo río, pues el agua siempre cambia

Trabajan con los espíritus de la tierra, el aire y el agua conocidos como Kami, respetan profundamente la naturaleza y no están organizados en templos, sino que viajan por el mundo contando historias, cuentos, cantando y bailando.

Ofrecen sus servicios a las gentes allí por donde van, desde llevar muertos de un pueblo a otro, a ejercer de médicos improvisados y exorcistas a las gentes que no tienen acceso a los templos budistas, por lejanía o por pobreza. Del mismo modo van por el mundo ganándose unas monedas para poder vivir con sus actuaciones, llevando noticias, convirtiendo las hazañas de los grandes héroes en leyendas que quedan marcadas en las mentes de aquellos que los escuchan.

Como sacerdotes carecen de una organización en si misma, por norma general toman algún aprendiz huérfano al que educan como si fuera un hijo para que este en equilibrio con la naturaleza. Enseñándole a respetar, los ríos, los bosques, las montañas, los pájaros...

Habilidades:

Conocimiento de la fauna
Conocimiento de la flora
Conocimiento de los espíritus
Canto
Música
Baile
Idioma adicional
Improvisación poética
Protocolo
Yoga
Signos celestiales

Hechizos de los sacerdotes sintoístas:

Adivinación
Aprendizaje
Bendecir hoja
Controlar zombis
Curación
Deflectar
Encantar lanza
Enviar sueños
Escudo
Imitar apariencia
Levitar
Llamar a un pájaro
Luz
Mandar sobre un animal
Mandar sobre un pájaro
Niebla
Oración de invocación
Polvo contra demonios
Polvo contra zombis
Protección corporal
Serenidad
Soñar
Resucitar a los muertos
Unión
Visiones

SAMURAI / RONIN

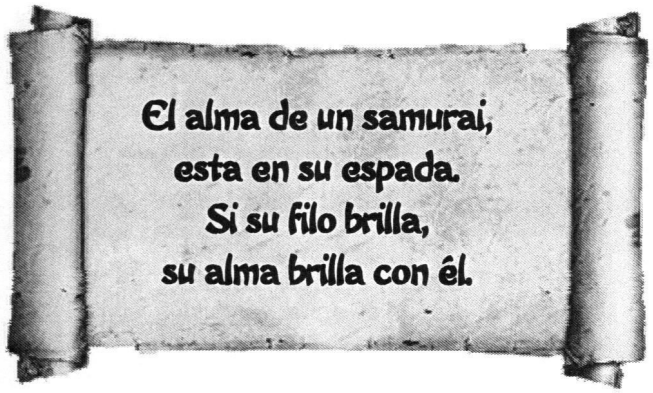
Los samuráis son la clase dominante en el Imperio del Manto Blanco, y muy pocas veces se les puede encontrar en otros lugares a menos que pertenezcan a una delegación o que sea un ronin que ha dejado su clan y viaja por el mundo.

Estos personajes son excelentes guerreros y son muy férreos en imponer la disciplina y en compartirla, de hecho cuando alguno pierde su honor, debe practicar el ritual del seppuku. Se dice que no tienen rivales con la espada, y uno de los mayores espectáculos de estas tierras es ver un duelo entre dos samuráis enfrentados. Claro que eso es solo una opinión.

Se diferencian del resto de los guerreros, en que utilizan parte de su tiempo en habilidades que por ejemplo un soldado o un maestro de armas no haría, como puede ser algún arte, improvisación poética... No hay que olvidar que son la clase "noble" del imperio el manto blanco, razón por la cual dedican parte de su tiempo al cortejo de damas, protocolo...

Para ellos su arma es el reflejo de su alma en el mundo físico y nunca se la dejaran a nadie a menos que sea vitalmente necesario. Al conjunto de sus dos espadas, katana y wakizashi, se le llama daisho y es un símbolo de su estatus.

Generalmente, los ronin son hombres que han dejado su clan por una falta de honor, por una venganza... esto les deja ser más flexibles, pero en el corazón siguen siendo samuráis. Esto viene a explicar que aunque en algunos momentos puedan hacer cosas fuera de su código moral no implica que sean asesinos despiadados o ladrones sin escrúpulos.



Necesitan una educación de 12 o más y ser del Imperio del Manto Blanco.

Habilidades:

Arte marcial de su país
Arte
Estrategia
Golpe inverso
Heráldica
Iaijutsu
Improvisación poética
Ken-jutsu
Montar
Protocolo
Seducir
Sepukku
Yado

SOLDADO

Vive cada día como si fuera el ultimo... algún día acertaras...

Duros, fuertes, sin miedo, los soldados aguantan el envite del combate como si fueran las rocas de un acantilado. Su vida son los campos de batalla donde los generales los envían a morir. Para ellos cada día puede ser el ultimo, por esta razón muchos tienen unos nexos de unión verdaderamente fuertes, como si fueran hermanos, confían su vida a sus compañeros y a su acostumbrado cuerpo a recibir heridas. No son especialistas en armas, como los samuráis o como los maestros de armas, pero aguantan el dolor mejor que nadie. Tienen –1 adicional al aguante con los beneficios de curación que ello conlleva.

El cuerpo de un soldado experimentado esta lleno de cicatrices, de hecho no es extraño que apuesten por ver quien de ellos ha sobrevivido a las heridas mas graves.

Estos hombres están acostumbrados a pasar penurias, hambre, frió y a vivir día a día. Aman la vida más que cualquier otra clase de personas aunque no lo demuestren abiertamente, escondiéndose bajo una mascara de tipos duros y secos que harían pensar a cualquier otro, que en cualquier momento podrían vender a su propia madre, porque viven rodeados de la muerte. Pero es precisamente el vivir rodeados de muerte lo que les hace valorar la vida mucho más profundamente

Habilidades:

Tres armas a elección. Aunque en su vida cotidiana no se les permite llevar katana en el Imperio del Manto Blanco, normalmente algunos saben usarla, ya que en las batallas les esta permitido.

Un arte marcial con restricción zonal.

Fabricar flechas
Heráldica
Herrería
Montar
Primeros auxilios
Golpe inverso
Fabricar flechas
Armas improvisadas

TAOSHI

> **El sabio no dice lo que sabe, el necio no sabe lo que dice**

Son los maestros Taoístas, dedican su vida a encontrar la esencia del *No-Ser* para comprender el *Ser.* Debido a su particular forma de vida, son propensos a utilizar tanto el chi, con habilidades especificas, como la magia, que en ocasiones es realmente destructiva y en otras es todo lo contrario. Estas personas se rigen por el Tao y de esa forma pueden parecer extraños a ojos de los demás, aunque la rectitud y la virtud sea lo que tienen en su interior.

Muy posiblemente sean las personas mas extrañas de todas las Tierras Imperecederas, no son guerreros, ni sacerdotes, ni hechiceros, pero tienen conocimientos en todos los campos. Viajan por el mundo procurando el equilibrio en el universo, ya sea cazando demonios, luchando contra tribus de shikomes, cuidando niños huérfanos, entregando todo cuanto poseen a los pobres... cuando llegan a ser grandes maestros del conocimiento del Tao, se les considera hombres santos, suelen vivir como ermitaños en montañas y zonas alejadas en comunión con la naturaleza, recordando lo que hicieron por el equilibrio del universo y de esa forma convertirse en inmortales.

Aunque hay muchos personajes que escogerán como religión el Taoísmo, son los Taoshis los que llevan el mayor equilibrio sobre sus vidas, como si fueran los sacerdotes de esta filosofía de vida.

Habilidades:

- Acupuntura
- Ceremonia del te
- Conocimiento del Tao
- Conocimiento de los demonios
- Hablar en público
- Exorcismo
- Signos celestiales
- Santo mantra
- Arma
- 2 habilidades chi

Hechizos de los Taoshi:

Aliento del dragón
Amuleto de protección
Aprendizaje
Bola infernal
Cántico de Anan
Curación
Llamar a un pájaro
Polvo contra demonios
Serpiente de fuego
Protección corporal

WUJEN

El bien y el mal son las dos caras del universo, sin el uno no existe el otro. El equilibrio concurre en la convivencia de ambos...

Jugar con las artes mágicas y los espíritus siempre ha sido peligroso, pero estos personajes asumen el riesgo para poder crecer en poder y fuerza, aunque con ello arriesguen su cuerpo y su alma. Muchos de ellos acaban siendo corrompidos por la magia que los transforma en auténticos demonios. Es por esta razón que la sociedad los repudia, persiguiéndolos y dándoles muerte, y es precisamente por ello que cuando un wujen empieza a sentir que se va a dejar llevar por la corrupción, se aísla del mundo humano retirándose a dominar alguna tribu shikome o a corromper algún lugar alejado, protegiéndolo con espíritus y muertos vivientes que le permitan continuar avanzando en sus conocimientos e intentando engañar a la muerte.

Sin duda alguna estos personajes son los amos de la magia, si se puede definir de ese modo. Controlan la magia negra y pueden controlar demonios, muertos vivientes... Creen en la belleza de la muerte y el mal siendo prácticamente todo lo contrario a los Taoshis y a los sacerdotes.

Habilidades:

Arma
Astronomía
Conocimiento de espíritus
Conocimiento de demonios
Disciplina mágica
Esconderse
Idioma adicional
Juego
Seducción
Sigilo

Hechizos de los Wujen:

Absorber vida
Absorción de poder
Ajar un miembro
Aprendizaje
Atadura negra
Convertirse en un cazador espectral
Crear demonio espiritual
Crear un bastón mágico
Crear zombi
Convocar un goul
Crear un esqueleto
Dominación
Explosión mental
Fuego interno
Hipnotizar
Inducir pánico
Inmovilizar
Invocar Oni
Mandala
Manos de serpiente
Oscuridad
Pesadilla
Sellos

REPARTO DE PUNTOS EN LAS HABILIDADES

El siguiente paso consiste en repartir puntos en las habilidades. Para ello se toma el valor total de la EDU y se multiplica por 15, estos puntos han de repartirse entre las habilidades que se dan en la profesión del personaje, en una relación 1:1 y sin pasar nunca de 50 puntos en una habilidad, a menos que se tenga la ventaja de romper el 50 en cuyo caso si se podrá hacer en una única habilidad.

Una vez repartidos estos puntos se multiplica la INT por 5 y el valor que nos da se reparte entre las habilidades que no sean de profesión, siempre y cuando no incumplan sus normas culturales, sociales o profesionales. Estos puntos definen las aficiones que ha tenido el personaje en su adolescencia, no son muchos, pero sirven para definir un par de habilidades con el fin de compensar al personaje.

Las habilidades, poderes Chi, se encuentran en la sección "El chi", donde los jugadores podrán escoger sus habilidades.

La magia se adquiere de forma distinta, algunos personajes escogen tres conjuros de su reserva, mientras que otros solo uno. Hay conjuros que requieren habilidades especiales. Por ello se recomienda mirar antes el apartado de magia para que los practicantes escojan sus conjuros y se apunten las habilidades correspondientes a esos hechizos.

Muchos estilos de artes marciales tienen habilidades de desarrollo independiente (HDI), esto significa que deben comprarse aparte y nunca sobrepasar en habilidad al estilo al que pertenecen. También se pueden pagar con los puntos de profesión si ésta tiene un arte marcial o con los puntos libres.

Las habilidades generales tienen una bonificación igual a la característica de la que competen. Las habilidades mágicas, religiosas, de combate... deben tener como mínimo un 10 en desarrollo para aplicar la característica.

Todas las habilidades tienen un penalizador de –25 si no se tiene como mínimo un 5 en el desarrollo de la habilidad.

SUERTE

La suerte se determina sumando la intuición, la inteligencia y la autodisciplina, este valor se aplicará en la hoja de personaje.

Los humanos comunes, llegado este momento, pueden determinar si son vástagos del Dios Dragón. Para ello deben realizar una tirada de 1d100 y sacar menos que su suerte y una vez hecho esto, volver a lanzar de nuevo 1d100 y sacar menos en la tirada que el efecto de la tirada de suerte anterior. Si es así el personaje es un hijo del Dios Dragón. Carece de horóscopo, pero recibe todos los bonos por el don recibido en la sangre de su padre.

HORÓSCOPO

El horóscopo es algo que solo afecta a los humanos, no a las otras razas, esto es debido a que se supone que ellos son los habitantes autóctonos de las Tierras Imperecederas y al carecer de dones como los cambia formas, el Tao y los Dioses los dotaron de este pseudo don para compensar la desventaja frente a los demás y equilibrar el Karma.

Si tu personaje no es un humano o es un hijo del Dios Dragón sáltate este paso.

El signo zodiacal es muy importante y viene definido por la hora del nacimiento y no por el año, de este modo cada signo ocupa dos horas del día dividiéndolo en doce fracciones de dos horas.

Para determinar el signo se ha de lanzar 1d12 y consultar la siguiente tabla:

Tirada	Signo	Hora
1	Rata	23-1
2	Bufalo	1-3
3	Tigre	3-5
4	Conejo	5-7
5	Dragón	7-9
6	Serpiente	9-11
7	Caballo	11-13
8	Cabra	13-15
9	Mono	15-17
10	Gallo	17-19
11	Perro	19-21
12	Cerdo	21-23

Una vez se ha determinado el signo del zodiaco se pone en el apartado correspondiente a horóscopo en la ficha. Luego se busca en la siguiente lista la descripción del animal en si, esta lista da unos rasgos muy generales y resumidos de lo que es cada animal, y tras la definición vienen unos modificadores que afectaran al personaje, para bien o para mal.

Esto es debido a que hay gente de todos los signos haciendo cualquier trabajo, los modificadores no son determinantes, aunque sí pueden ayudar o perjudicar minimamente. Deberán de colocarse en las columnas de especiales para calcular los totales, ya sean características o habilidades.

Rata: Los nacidos bajo el signo de la Rata son gente generalmente popular. Siempre están en el centro de todo, las ratas encuentran seguridad en los números. Las Ratas también tienen perspicacia y son buenas para los negocios. Motivadas y orientadas al detalle, son extremadamente trabajadoras y muy ambiciosas, suelen acumular riquezas sin mucho esfuerzo. Su astucia y naturaleza ahorrativa hacen que casi siempre obtengan los resultados esperados.

+5 percepción, comercio, tortura +1 ATR
-5 hablar en publico, diplomacia, protocolo, -1 AD

Búfalo: Los búfalos triunfan por sus propios méritos. Trabajadores incansables, lógicos, minuciosos, y tenaces, se puede confiar en que el Buey siempre hará el trabajo. Por naturaleza, el buey es metódico, siempre aferrándose a las rutinas y tradiciones. Es casi imposible conseguir que un búfalo se distraiga de una rutina o un plan trazado. Su rigidez y estilo militante frecuentemente resultan en una actitud inaccesible e intimidatoria.

+5 a agilidad manual, artes que usen manos, frenesí +1 AD
-5 hablar en publico, diplomacia, protocolo –1 ATR

Tigre: Los tigres son románticos, carismáticos, e independientes. También pueden ser furiosamente audaces, malhumorados, impulsivos, e imprudentes. Optimistas vehementes, los tigres viven la vida con plenitud, bajo sus propios términos. Son considerados muy afortunados, ya que su signo representa la suerte. Son audaces y valientes, y piensan profundamente antes de emprender cualquier empresa. Su sensibilidad y ambición les lleva a comportarse en ocasiones con suspicacia y un cierto egoísmo.

+5 a suerte, liderazgo, seducción y cocina.
-5 comercio, diplomacia, protocolo y actuar.

Conejo: Los conejos son afables, tranquilos, y diplomáticos. Se les conoce por su gusto exquisito, los conejos son refinados, cultivados, y un tanto materialistas. El Conejo disfruta del buen vino, la buena gastronomía, las ropas de diseñador, y las conversaciones estimulantes.

+5 en diplomacia, comercio, actuar, juego, seducción y disciplina mágica.
-5 a todas las habilidades de combate.

Dragón: los dragones son los más afortunados, gozan de una increíble energía, son muy seguros de sí mismos, extravagantes y egocéntricos. Los dragones son los hacedores del mundo. Ellos simplemente no se sientan a esperar que las cosas sucedan, ellos hacen que sucedan. Siempre se puede contar con un centrado Dragón para que se haga cargo y tome los riesgos necesarios. Su ardiente entusiasmo y naturaleza enérgica harán que las cosas sucedan.

+10 suerte, +5 liderazgo, a todas las armas y estrategia.
-10 diplomacia, -5 actuar, a todas las artes y protocolo.

Serpiente: Quienes nacen bajo el signo de la Serpiente, destacan por su gran intuición y sapiencia innata. Las Serpientes piensan mucho, ponderan siempre las cosas antes de formarse cualquier opinión. Las Serpientes son intelectuales, intensamente filosóficas y son de hecho, excelentes confidentes. La Serpiente aprende rápidamente y nunca cometerá el mismo error dos veces

+5 a percepción, signos celestiales, yoga, +1 INT, ATR.
-5 a todas las habilidades de combate, -1 AD.

Caballo: Los caballos disfrutan siendo el centro de atención, y halagarán para que se les halague. Son optimistas, comunicativos y sociables. Esto supone que con facilidad llegan a convertirse en los más populares y amados por las personas que les rodean. Las finanzas no son nunca su preocupación. Los caballos son muy trabajadores y creativos. También son muy voluntariosos, de mente rápida, no toleran a aquellos que no pueden llevar su mismo ritmo. No acostumbran a prestar atención a

los consejos ajenos debido a que prefieren actuar por su cuenta. En el caso de que alguien se obstine en convencerles, obviarán cualquier sugerencia que salga de esa persona.

+5 a diplomacia, protocolo y seducción.
-5 comercio, frenesí y hablar en público.

Cabra: Ultra sensibles, altruistas, dóciles, sinceros, corteses... así son las cabras. Aunque las cabras son excelentes consejeros, mejor no esperes que una Cabra resuelva sus dilemas. Ellas sólo están allí para escuchar, punto. Las cabras son también muy inteligentes. Cuentan con un sentido artístico que les es innato, por lo que podrían vivir fácilmente por medio de cualquiera de las bellas artes, pero son volubles, y no se concentran en un sólo objetivo. Podrían triunfar como artesanos, ya que disponen de unas manos hábiles y de un sentido de la belleza material.

+5 artes, actuar, improvisación poética, música, enseñar y conocimientos.
-5 a las habilidades de combate, comercio, liderazgo y estrategia.

Mono: Insaciablemente curiosos, los monos probarán de todo alguna vez. Siempre dispuesto a aprender nuevas cosas, el mono intentará todo una y otra vez hasta que consiga ser un maestro en ello, lo que da sentido a la frase, "mono ve, mono hace". Los Monos son también intensamente competitivos. Su misión es hacer todo mejor que cualquier otro.

+5 a liderazgo, estrategia y diplomacia.
-5 seducción, enseñar y disciplina mágica.

Gallo: Fantoche y presuntuoso, el gallo disfruta pavoneándose y mostrando lo que tiene, siempre intentando que los demás vean sus mejores y más finas plumas. Se encuentran repletos de fuego y de entusiasmo. Los gallos son criaturas orgullosas. Su mundo es blanco y negro, nada de gris. Se ven a sí mismos como héroes y son todo un espectáculo fuera del corral.

+5 hablar en publico, matemática y pastoreo
-5 a diplomacia, protocolo y enseñar.

Perro: Los Perros son leales, confiados y cumplidores, haciendo de ellos un óptimo (aunque poco dispuesto) líder. Al contrario de lo que se pudiera pensar, los perros hacen amistades lentamente. Primero revisan a su futuro amigo de arriba abajo, le dan tiempo y esperan. Es necesario ganar su afecto. Como necesitan darse y ser comprendidos, buscan en los demás estas dos condiciones. Jamás traicionarán una confidencia ni una palabra comprometida. Además acostumbran a mantenerse fríos en los peores momentos: mientras los demás corren, ellos conservan la calma y logran evitar la tragedia.

+5 liderazgo, frenesí y estrategia.
-5 hablar en publico, diplomacia y protocolo.

Cerdo: Muestran una impresionante honestidad en todos los asuntos, hasta el punto de bordear la ingenuidad, tornándose presa fácil de charlatanes y timadores. En general, los cerdos de ambos géneros son desinteresados, dedicados, y cariñosos. Simplemente no saben decir "No". A causa de su extrema generosidad, los Cerdos suelen tener poco dinero. No obstante, tienen lo suficiente, dando sentido a la frase, "Cuanto más se da, más se obtiene."

+5 enseñar, frenesí, y 1os y 2os auxilios.
-10 a las tiradas para evitar ser engañados,
-5 a liderazgo.

DETERMINACIÓN DE LAS CARACTERÍSTICAS SECUNDARIAS

Una vez que tenemos las características principales, es hora de calcular las características secundarias.

Puntos de Deidad: en esta característica, todos los personajes empiezan con un punto y sirve para poder pedir favores a los dioses (como se explica en la sección de religión). Los peregrinos comienzan con dos puntos.

Puntos Chi: son la media entre INT, IN y AD. Este valor se apunta en la casilla de Car, y dividiéndose 24 entre el número de puntos Chi nos da la tasa de recuperación de los mismos.

Puntos de magia: Los puntos de magia son equivalentes a la INT del personaje y nos indica el número máximo de puntos de magia que puede lanzar un personaje antes de perder la capacidad de lanzar magia hasta que los recupere. Este valor se apunta en la casilla de Car, y dividiéndose 24 entre el número de puntos

de magia, nos da la tasa de recuperación de los mismos.

Tanto en el Chi como en la magia podemos ver tres círculos. En el interior de cada uno de ellos se pondrá el valor correspondiente a la base, los puntos comprados con experiencia y el total que es la suma de ambos; luego en un cuadro debajo viene marcado el valor actual junto a otro circulo, que determina la tasa de recuperación de los puntos.

Como de atrezzo se pueden tener contadores de diferentes colores para la magia y el Chi, de esta forma se puede tener un mejor control de estos puntos y además no se estropea la hoja de personaje de tanto borrar.

Iniciativa: la iniciativa viene determinada por los reflejos, teniendo este valor base que puede ser modificado por el arma que se este utilizando, el estilo, puntos de chi... de este modo, en el casillero donde pone: *base de la iniciativa*, se pone el valor de los reflejos y en los modificadores aquellos que pueden variar este valor.

A continuación vienen cinco características necesarias para el combate, cada valor se pondrá en su círculo correspondiente.

Defensa pasiva: Es la suma de la (IN+REF)/2 y es inherente al personaje. Es un acto reflejo que tienen las personas de apartarse de los golpes y los ataques. Esta defensa sólo es aplicable en los dos primeros ataques que recibe un blanco en un asalto. Siempre y cuando no se esquive pare o finte, no ocupa acción.

Bonificador al daño: El bonificador al daño se determina sumando FUE+TAM y mirando el resultado en la siguiente tabla:

FUE+TAM	Modificador al daño
2 a 12	-1d6
13 a 16	-1d4
17 a 24	0
25 a 32	+1d4
33 a 40	+1d6
41 a 56	+2d6
57 a 72	+3d6
73 a 88	+4d6
89 a 104	+5d6
105 a 120	+6d6
121 a 136	+7d6
137 a 152	+8d6
153 a 168	+9d6
169 a 184	+10d6
Cada 16 mas o fracción	+1d6mas

Puntos de vida: Es la suma de CON+FUE. Esto nos da los puntos de vida que puede soportar un personaje. Más tarde pueden incrementarse con los puntos de experiencia.

Junto a los puntos de vida generales se encuentra el valor actual, para llevar la cuenta de los puntos de vida perdidos, y a la derecha hay un cuadro que nos indica la señalización general por perder puntos de vida al 25, 50 y 75 %. Estos porcentajes hay que hallarlos y anotarlos junto a cada valor para determinar lo cerca que esta un personaje de caer noqueado. Esto divide las heridas en cuatro rangos, escasa levedad, leves, graves y muy graves. En cada rango el personaje recibe un penalizador, que es el mismo que recibe la persona que trate las heridas posteriormente.

Aparte de los puntos de vida generales, un personaje sólo puede aguantar un número determinado de puntos de vida por zona corporal. Esto se explica mejor en el capitulo ***El arte de la guerra,*** pero hay que definir cuántos puntos de vida tiene cada zona del cuerpo:

En la cabeza el 30%
En el cuello el 20%
En el torso el 80%
En la entrepierna el 35%
En los brazos el 40%
En las piernas el 50%.

En las manos y en los pies son el 10% de la vida.

Supongamos un personaje con un total en puntos de vida de 20, este personaje tendrá la siguiente distribución de los puntos de vida zonales:

16 puntos en el pecho
2 en manos y pies
4 en el cuello
5 en la entrepierna
6 en la cabeza
8 en los brazos
10 en las piernas

Si la suma total de los puntos de vida que recibe el personaje es igual o superior a los generales, este caerá inconsciente y si los pv perdidos pasan su CON en negativo, el personaje muere. Para ver daños, curación, muerte... ver *Sección de combate.*

Bonificador de aguante: en contrapartida al bonificador al daño, todo el mundo aguanta el daño en mayor o menor medida y eso se ve relacionado en la siguiente tabla:

AD+CON	Puntuación al daño del contrario
2 a12	+3
13 a 16	+2
17 a 24	0
25 a 32	-2
33 a 40	-3
41 a 56	-6
57 a 72	-9
73 a 88	-12
89 a 104	-15
105 a 120	-18
121 a 136	-21
137 a 152	-24
153 a 168	-27
Cada 16 mas o fraccion	-3 adicional

Capacidad de carga: Un personaje puede llevar tantos kilos de carga como su TAM. Por encima de su TAM, el personaje recibirá un –5 a la acción por cada kilo adicional.

En la hoja de personaje podemos encontrar espacio adicional para introducir nuestros propios combos, las habilidades Chi, y los conjuros. Estos casilleros sirven para comodidad del jugador a la hora de poder saber mejor qué hace su personaje.

Las tablas de artes marciales y armas se rellenan teniendo en consideración la tabla de la que viene, el estilo, o el arma en cuestión.

HABILIDADES

Las habilidades se indican en el apartado de habilidades de la ficha, repartiéndose los puntos como se ha dicho mas arriba. Pero para saber cuales son, aquí exponemos la lista de habilidades que hay. El número que hay junto a algunas habilidades expresa el multiplicador que tienen las habilidades a la hora de subir como se explicará en el apartado de experiencia.

Acrobacias: Habilidad para dar giros, vueltas y demás maniobras en el aire, esta habilidad puede servir tanto como esquiva frente a ataques de látigos y armas arrojadizas, como cuerpo a cuerpo... desplazándose el personaje en la dirección deseada.

Actuar: Hacerse pasar por otra persona, también sirve para mentir.

Acupuntura: Habilidad que consiste en hacer masajes por medio de presión y ciertos objetos para aliviar molestias, tensiones... dobla la recuperación de puntos de vida cuando se utiliza con alguna habilidad medica y por si sola duplicando el numero de puntos de vida que se recuperan al día.

Agilidad manual: Para todas las maniobras que impliquen agilidad con las manos, vaciar bolsillos, hacer juegos malabares...

Arte: esta habilidad tiene varias especialidades, existen:

Fuegos artificiales: la manufactura y utilización, tanto con fines lúdicos como para fines militares.

Cometas: Se refiere a su construcción y vuelo.

Papiroflexia: El arte doblar papel para construir figuras.

Jardinería: El arte de ordenar y decorar jardines.

Pintura: Para pintar cuadros, dibujos, mapas...

Astronomía: Determina fechas, direcciones y lugares mirando las estrellas.

Atletismo: Habilidad para correr largas distancias sin cansarse, también puede servir para saltar.

Baile: Para reproducir un baile que uno haya visto alguna vez.

Cabuyería: se pueden reconocer y hacer nudos en una cuerda, trenzarla, o separar las cuerdas. También sirve para hacer maniobras colgado de una cuerda o para echar un cabo.

Caídas: para en saltos verticales, rebajar el efecto de las caídas a razón de 1m por cada 10% de efecto, para pivotar cogiéndose a objetos estacionarios...

Canto: para entonar canciones.

Ceremonia del te: Esta antigua tradición tiene un largo ritual y puede servir para seducir, hacer tratados de paz... pero si se hace mal puede considerarse un insulto.

Cirugía: puede cerrar heridas graves, y curar hasta 3d6 pv de una herida.

Cocina: para preparar comida así como para detectar alimentos en mal estado.

Comercio: para las transacciones que impliquen el intercambio de dinero u objetos.

Conocimiento: esta habilidad debe desarrollarse por separado. Algunas de las opciones pueden ser:

De los espíritus: Ofrece un bonus para reconocer e identificar la forma física de los espíritus y todo aquello que les rodea.

De los Demonios: Ofrece un bonus a reconocer e identificar la forma física de los demonios y todo aquello que les rodea.

De las culturas: ofrece un bonus a reconocer y poder comportarse correctamente en otra cultura.

De las artes marciales: Para que se pueda tirar por ella, el usuario debe pasar al menos un asalto viendo luchar a su oponente, para determinar que estilo de arte marcial utiliza. Si la habilidad tiene éxito, el efecto/2 de la misma se gana en el combate contra el estilo que se está luchando al reconocerlo y saber la forma mas adecuada de enfrentarse a él. Esta tirada estará modificada según el estilo que el contrincante esté usando, pues puede ser un estilo demasiado extraño o tal vez demasiado común.

Cuando esta habilidad se lanza contra un practicante del mismo estilo, el resultado no se divide entre dos ya que se conoce demasiado bien.

En ocasiones, ocurrirá que dos practicantes de artes marciales opuestas (ej. Garra de águila contra dragón), se enfrenten. Es en estas ocasiones cuando acontecen enfrentamientos de índoles épicas. En este caso, la tirada es normal pero al efecto/2 se le añadirá un +10 y un +1 al daño. Por norma general, no admitirán interrupciones en este duelo.

Puede haber otros tipos de conocimientos como metales, piedras preciosas, leyes...

Construir trampas: a partir del tipo de materiales disponibles se puede generar una trampa. El efecto y el daño vendrán determinados por la trampa en si misma.

Contorsionismo: Habilidad para hacer pasar el cuerpo por lugares pequeños, soltarse de ataduras...

Curtición: Habilidad para trabajar el cuero, sirve para arreglar una armadura, hacer unas botas...

Desactivar trampas: Habilidad que tiene como finalidad el desactivar las trampas.

Diplomacia: Habilidad para conseguir acuerdos con otros sin llegar a las armas.

Enseñar: habilidad necesaria para transmitir a otros habilidades nuevas o perfeccionen las viejas

Esculpir piedra: trabajar la piedra para crear esculturas, inscripciones en relieve.

Esculpir madera: trabajar la madera para crear esculturas, inscripciones... en relieve.

Esconderse: habilidad para que no te vean los demás aunque estés en el mismo emplazamiento. Debe de haber algún lugar donde esconderse.

Esquiar: permite realizar maniobras de deslizamiento.

Estrategia: Habilidad para poder determinar cómo va a atacar una fuerza enemiga y cómo poder hacerle frente de la mejor manera posible.

Fabricar flechas: a partir de madera; metal o piedra y plumas.

Falsificación: creación de escritos o ilustraciones falsos pero creíbles en monedas, documentos...

Forrajeo: probabilidad de encontrar agua potable y plantas, así como comida (frutos, animales...)

Forzar cerraduras: para poder abrir cerraduras sin el método típico de romperla a golpes, y sin hacer ruido.

Hablar en público: sirve para impresionar, entretener o manipular la opinión de las masas.

Heráldica: para reconocer a personas por escudos, colores de ropa, estandartes, armaduras... gracias a ella se puede identificar el feudo o imperio, y si es un escudo personal se puede incluso saber a qué familia pertenece. Esta habilidad estará modificada por la rareza de los colores, banderas...

Herrería: trabajo con metales normales para crear o reparar objetos.

Idiomas: Se empieza hablando y escribiendo el idioma propio. Como la EDU*5 hay que desarrollar por separado el idioma hablado y escrito para los demás idiomas que se deseen aprender.

Improvisación poética: habilidad de recitar versos, improvisando sobre la marcha.

Juego: ayuda a cualquier juego en el que la suerte juegue un factor importante.

Liderazgo: Habilidad necesaria para que los grupos de personas cumplan tus ordenes.

Matemáticas: para calcular ángulos y distancias, junto con principios básicos de física.

Matemáticas avanzadas: para calcular principios complejos de física.

Meditación Chi: Las diferentes habilidades del Chi deben desarrollarse por separado. Para más información mirar la sección de: ***El Chi.***

Montar: La habilidad de montar y hacer maniobras montado a caballo. Si se quiere montar un animal no equino (como camellos, elefantes...) se debe desarrollar por separado.

Música: se desarrolla por separado para cada instrumento musical.

Nadar: Sirve para no ahogarse y desplazarse por el agua. Con un 25% se puede nadar sin tirar si no se lleva peso y se está en aguas tranquilas.

Navegación: Con esta habilidad se pueden determinar correctamente direcciones y distancias mediante un mapa y alguna ayuda direccional como un compás, un punto de referencia geográfico o las estrellas. Esto implica el concepto de orientación tanto en tierra como en mar.

Pastoreo: Sirve para reunir, aparear o manipular animales gregarios.

Percepción: Habilidad necesaria para percatarse de las cosas que suceden o hay a tu alrededor.

Primeros auxilios: aplicación de ayuda o tratamientos de emergencia.

Protocolo: Bonus a todas las actividades sociales. Cada nación debe desarrollarse por separado, al igual que cada raza.

Remo: sirve en maniobras de embarcaciones sin medios de propulsión diferentes a los remos.

Seducción: habilidad para intentar manipular emociones, sensual o sexualmente a otra persona.

Segundos auxilios: para reparar fracturas, cortes etc.

Seguir rastros: para poder seguir rastros de personas, animales, carros.

Señales: puede emplearse con cualquier tipo de comunicaciones mediante señales.

Seppuku: Bonus al hecho de realizar la ceremonia del seppuku correctamente, sin que sea deshonroso y otorga el conocimiento para asistir y formar parte en el acto.

Sigilo: La habilidad de moverse sin hacer ruido, ya sea para desenvainar un arma o para moverse en las sombras.

Torturar: habilidad para hacer que otros individuos hablen causándoles dolor. Si la tirada tiene éxito, el objetivo puede pasar una tirada de su AD contra la INT del practicante para no hablar. Si la tirada es un crítico, el personaje subyugado confesará todo lo que sepa. En caso de fallo, el personaje se llevará 1d6 puntos de vida generales y si es una pifia el personaje morirá por el tormento. El describir la tortura puede dar bonos

Trepar: para subir por paredes, árboles, riscos...

Vela: para realizar maniobras con embarcaciones a vela.

Venenos (2): con esta habilidad se pueden manipular y preparar venenos sin riesgo.

Veterinaria: administrar ayuda médica a animales heridos. Permite estabilizar, reparar heridas y enfermedades leves.

Yoga: Una hora practicando esta habilidad sustituye a dos de sueño. Se recuperan el doble de puntos de vida en un día (al igual que en acupuntura) y se puede mezclar con ésta. Hay que practicarlo un mínimo de dos horas para que surta efecto.

Zambullida: bonifica las maniobras de caída controlada.

Practicante del Kung Fu estilo Mantis

HABILIDADES MAGICAS

Disciplina mágica (3): Esta habilidad es la utilizada para lanzar conjuros. Antes de ver si un conjuro tiene efecto, se debe realizar una tirada por esta habilidad penalizada por el nivel del hechizo. Si tiene éxito, el hechizo se resuelve normalmente. Para más información ver la sección de magia.

Signos celestiales (3): Esta habilidad tiene el mismo uso que disciplina mágica y se puede utilizar en lugar de ésta. Normalmente solo la utilizan los sacerdotes.

HABILIDADES RELIGIOSAS

Santo mantra: Esta habilidad propicia un bonus a las meditaciones. Sólo pude ser utilizada los monjes, sacerdotes y taoshis. La habilidad (si tiene éxito) proporciona el efecto de la tirada a la meditación, ya sea normal o Chi. Hay que practicar esta habilidad todas las noches, para que tenga efecto el día siguiente. El efecto no puede superar al desarrollo del poder chi en cuestión. Es decir si el poder Chi tiene un desarrollo de 33, el efecto máximo aplicable de Santo mantra es de otro 33.

Exorcismo (2): Esta habilidad sirve para expulsar espíritus sobrenaturales o demonios de objetos y personas. La tirada esta modificada por la INT del espiritu*5, aunque se puede utilizar el efecto de una tirada de la habilidad conocimientos de demonios o espíritus (según sea el caso), para poder modificar la tirada a favor del sacerdote. Si falla el ritual de exorcismo, el cual tiene una duración variable (según el nivel que tenga el sacerdote), el espíritu o demonio poseído atacará al exorcista.

Además cada 10% o fracción de esta habilidad se usa como bonificador cuando el personaje va a ser poseído por un demonio o espíritu, como un +1 en la tabla de tiradas de TR.

ARTES MARCIALES

Este conjunto de habilidades incluye todos los estilos de lucha que utilizan manos, pies o armas especiales de artes marciales. Se debe elegir un estilo de combate acorde con la región donde se ha criado el personaje, por lo cual las habilidades quedan restringidas zonalmente.

La ventaja principal de los estilos de artes marciales es que cada uno tiene diferentes técnicas y cada una a diferente nivel. Por esta razón, cuando se hace un ataque hay un bonus basado en el tipo de ataque y en el estilo que se esta usando.

Otra ventaja de las artes marciales es que los ataques causan daño adicional al adversario igual al 10%, redondeando hacia abajo de la habilidad que tenga el practicante. Por ejemplo si un monje con una habilidad propia de shaolin tiene en puñetazo 38%, sin contar el bonificador del arte Shaolin. El monje hace 3 puntos de daño adicionales en el puñetazo.

Si el estilo utilizado no tiene bono en la habilidad utilizada, no se aplica el bono al daño.

Practicante de Wushu, en posición de caballo con mandoble chino

Ejemplo: Aikido no tendría bono al puñetazo ni la patada.

Las habilidades de desarrollo independiente (HDI) se desarrollan aparte del estilo con un máximo igual al desarrollo del mismo, pero se pueden usar al luchar con otros. Para más información mirar el libro del director de juego.

Las armas de kata pueden usarse con el desarrollo normal de la habilidad, incluso beneficiarse del bono de parada, pero no hacen el daño adicional.

Estilo y Dificultad	Puñ	Pat	Blo	Esq	Der	Lux	Fin	Est	Bar	Aga
Aikido (2)	+0	+0	+20	+20	+20	+10	+20	+0	+0	+10
Aiki-Jitsu (3)	+10	+0	+10	+10	+10	+10	+10	+20	+0	+20
Baru (2)	+30	+30	+20	+0	+0	+0	+0	+0	+20	+0
Boxeo (2)	+40	+0	+40	+20	+0	+0	+0	+0	+0	+0
Escrima (3)	+30	+0	+30	+20	+0	+10	+0	+0	+0	+10
Capoeria (3)	+10	+40	+20	+20	+0	+0	+0	+0	+10	+0
Chin Na (2)	+0	+0	+20	+0	+0	+20	+0	+20	+10	+30
Ch´ang Ch´uan (3)	+10	+40	+10	+40	+0	+0	+0	+0	+0	+0
Choi Li Fut (3)	+20	+20	+10	+30	+0	+0	+0	+0	+20	+0
Cobra (4)	+20	+0	+30	+30	+0	+0	+20	+0	+0	+0
Dragón (3)	+30	+10	+10	+30	+0	+0	+0	+0	+20	+0
Garra del Aguila (4)	+20	+0	+10	+0	+0	+20	+0	+30	+0	+20
Grulla (3)	+30	+10	+40	+20	+0	+0	+0	+0	+0	+0
Grulla Blanca (3)	+30	+30	+0	+40	+0	+0	+0	+0	+0	+0
Hapkido (3)	+20	+10	+20	+0	+0	+20	+10	+0	+0	+20
Harmimau (3)	+30	+30	+0	+30	+0	+0	+0	+0	+10	+0
Hsing-I (3)	+30	+20	+20	+10	+0	+0	+0	+0	+20	+0
Hung Gar (3)	+30	+20	+30	+10	+0	+0	+0	+0	+10	+0
Hwarando (2)	+20	+30	+10	+20	+0	+0	+0	+0	+20	+0
Jiu-Jitsu (3)	+0	+0	+0	+0	+10	+30	+20	+0	+10	+30
Judo (2)	+0	+0	+0	+0	+20	+20	+20	+20	+0	+20
Karate Shotokan (3)	+30	+20	+30	+20	+0	+0	+0	+0	+0	+0
Karate Kempo (3)	+30	+10	+30	+10	+0	+0	+0	+0	+20	+0
Ken-Jutsu (2)	+0	+0	+20	+20	+0	+0	+0	+0	+0	+0
Kumango (2)	+10	+40	+30	+0	+0	+0	+0	+0	+20	+0
Kyojushinkai (4)	+40	+30	+30	+0	+0	+0	+0	+0	+0	+0
Leopardo (3)	+40	+20	+0	+40	+0	+0	+0	+0	+0	+0
Mantis Religiosa (3)	+40	+10	+20	+0	+0	+10	+0	+0	+0	+20
Ninjitsu (3)	+20	+10	+30	+10	+0	+0	+20	+0	+0	+10
Pájaro Shaolin (3)	+30	+20	+20	+30	+0	+0	+0	+0	+0	+0
Pa Kua (3)	+30	+0	+10	+40	+0	+0	+20	+0	+0	+0
Puño de algodón (2)	+10	+0	+40	+20	+0	+0	+20	+0	+10	+0
Shaolin (3)	+20	+10	+30	+20	+0	+0	+0	+0	+20	+0
Serpiente (4)	+30	+0	+0	+30	+0	+0	+0	+20	+0	+20
Tae Kwon-Do (2)	+10	+40	+30	+20	+0	+0	+0	+0	+0	+0
Tai Chi Chuan (2)	+30	+10	+20	+20	+0	+0	+0	+0	+20	+0
Thai Kickboxing (3)	+20	+30	+20	+10	+0	+0	+0	+0	+20	+0
Tigre (3)	+40	+10	+30	+20	+0	+0	+0	+0	+0	+0
Lucha Sureña (2)	+0	+0	+0	+0	+20	+20	+20	+10	+0	+30
Wing Chun (2)	+20	+10	+40	+10	+0	+0	+0	+0	+20	+0
Wushu (3)	+20	+20	+20	+20	+0	+0	+0	+0	+20	+0

Aikido: Conocido por ser una defensa no agresiva. Se enseña a no atacar nunca, sino a utilizar el momento y el peso del atacante en su contra. Sus ataques y defensas principales están basados en presas y en esquivar.

Aiki-Jitsu: Precursor del Aikido. Usando técnicas de Kenjutsu como base, usa presas, lanzamientos y puñetazos para vencer al oponente. Sus ataques y defensas principales están basados en presas y bloqueos. Se enseña a utilizar en conjunción con espadas, lanzas y naginatas.

Baru: este estilo está basado en golpes muy potentes y certeros, así como en barridos. Usa el Kriss como arma de kata.

Boxeo: Basado exclusivamente en puñetazos y bloqueos. Confía en la resistencia propia para vencer al oponente. Da un bonificador de -1 al bonificador de aguante por cada 30% desarrollado en esta habilidad.

Escrima: se basa en el uso de bastones y cuchillos. Suelen usarse en ambas manos. Sus ataques principales son con las armas, pero también usa mucho los puñetazos y bloqueos. Se anula el penalizador por llevar dos armas y por usar la izquierda. Adiciolnalmente aplica el bono al daño cuando se utilizan cuchillos.

Capoeria: Desarrollado originalmente por esclavos tomados entre los hijos de la luna. Está muy basado en movimientos gimnásticos espectaculares. Sus ataques y defensas principales se basan en las patadas y en esquivar. Pueden llevar cuchillos atados a los pies. El daño de los cuchillos se añade al de la patada.

Ch´ang Ch´uan: este estilo procede de las tierras de Tijiin, al sur de las tierras imperecederas. Trata del uso de todo el cuerpo para moverse y mantener la distancia con las piernas, además de que trabajan profundamente en el control de su chi. Suele aprenderse con lanzas y dagas como arma de Kata, además los practicantes de este estilo anulan el bono del contrario cuando les atacan por el flanco.

Control del Chi (HDI): con esta habilidad sus practicantes reducen a la mitad los penalizadores de las habilidades chi.

Chin Na: Generalmente enseñado como una disciplina adicional de otro sistema, es el precursor en el Imperio de Jade del Aikido y el Jiu-Jitsu. Ataques a las articulaciones y uso de puntos de presión son sus puntos fuertes. Permite el aprendizaje del Koshijutsu. Sus ataques primarios suelen ser presas y sus defensas bloqueos.

Choi Li Fut: Un arte marcial basado en movimientos circulares y barridos. Sus ataques primarios suelen ser puñetazos y sus defensas se basan en esquivar. Se enseña para utilizar en conjunción con bastones cortos, largos, de 3 secciones, espadas, lanzas y látigos.

Gran molino de viento (HDI): si esta habilidad tiene éxito, el personaje puede realizar un bloqueo de forma normal, pero este bloqueo circular abre la defensa del contrario y si el contrincante no gasta una acción o no le da tiempo a cerrarla, el que ha realizado el *gran molino de viento* realizará su siguiente ataque contra la mitad de los valores activos de defensa del contrincante, aunque los pasivos se mantienen normalmente. Si no se tiene éxito se hará una parada normal.

Ejemplo: Ante un ataque un luchador A utiliza el gran molino de viento, si tiene éxito, lanzara su parada normalmente pero el luchador B se vera con la guardia abierta. Si el luchador A no supera la tirada de la HDI, entonces se realiza una parada normal sin beneficios adicionales.

Cobra (Kung Fu): este estilo está basado en esquivas y bloqueos sin desperdiciar energía. Los ataques son de mano y suelen ir dirigidos a los ojos y la garganta. Utiliza las dagas como arma de kata.

Los practicantes de este arte marcial pueden no hacer nada durante un turno y golpear, de este modo, con la mitad de penalizadores al contrario en los ojos (cabeza) o la garganta.
Adicionalmente, cuando golpean y dejan al objetivo aturdido, pueden golpearlo en su siguiente turno con un +10 adicional. Esto no elimina lo penalizadores pertinentes por turnos consecutivos...

Ningún maestro enseñara este estilo a personas sádicas, masoquistas, o que tengan alguna desventaja similar. Además es necesario un 16 o más en reflejos para que el alumno pueda aprender.

Mordedura de la cobra (HDI): cuando esta habilidad tiene éxito el practicante recibe un bono de +10 para lanzar un ataque localizado en esta acción. Si falla no se beneficia del bono.

Dragón (Kung Fu): Basado primordialmente en ataques circulares, con puñetazos (como ataque primario) y esquivas como defensa principal. Se enseña el uso de la lanza y látigo de 9 secciones en combinación con este arte marcial. Sus practicantes solo tienen –15 cuando golpean dando giros.

Se puede escoger tener –20 al puño y golpear al objetivo con las manos como garras. Esto hará 1d6 de daño en lugar del d4.

Cola del dragón: (HDI) debido a los rápidos giros que se hacen en este estilo, si esta habilidad tiene éxito, el practicante puede golpear a 3m con ropa (fajas, cinturones, camisas, cadenas...) como si fuera un látigo. Esto hace 1d2 de daño + modificadores. Se puede apresar al oponente en lugar de hacer daño o bloquear armas usando esta habilidad.

En caso de fallar la habilidad, el ataque falla directamente.

Los dragones buscan las perlas (HDI): esta habilidad es realmente terrible. Si la tirada tiene éxito, el personaje podrá realizar un golpe a la cara (cabeza), dirigido a los ojos del contrincante. Esto causará una ceguera al oponente igual a tantos minutos como puntos de vida le haga, y una tirada de suerte para no perder cada uno de los ojos, en cuyo caso el pobre perderá 1d8 de vida general por cada ojo que pierda, ganando además la desventaja correspondiente por perdida de visión, así como las tiradas correspondientes por aturdimiento, inconsciencia... En caso de fallar la tirada, el ataque a la cabeza causa solo la mitad del daño total.

Garra del Aguila (Kung Fu): Basado en ataques a puntos de presión, incluye el aprendizaje del Koshijutsu. Debido a su especial disciplina, la víctima tendrá un -1 a su bonificador de aguante al daño.

Se puede escoger tener –20 al puño y golpear al objetivo con las manos como garras Esto hará 1d6 de daño en lugar del d4.

Presa del águila (HDI): si esta habilidad tiene éxito, el personaje lanzará un golpe de puño al cuello con los penalizadores pertinentes. Pero, tras causar el daño, se considera que ha conseguido un agarrón y puede empezar a estrangular a su oponente en su siguiente acción. En caso de que no salga el ataque, debe ir dirigido igualmente al cuello, sin hacer la presa.

Grulla (Kung Fu): Basado en largos puñetazos y bloqueos con piernas. Se enseña también el uso de las lanzas y espadas en combinación con este arte marcial. No tiene penalizador al bloquear con las piernas.

Cuando un ataque falla y el practicante ha perdido la iniciativa, puede no hacer nada ese turno y golpear con +15 el siguiente.

Pico de grulla (HDI): si sale la tirada, el personaje podrá realizar un ataque de puño con un +15. Este bono suele utilizarse. Si la tirada no tiene éxito el ataque se realizara normalmente.

Grulla blanca (kung fu): este estilo suele enseñarse a las mujeres, debido a su rapidez. Consiste en el uso de piernas y brazos por igual, evitando los ataques con esquivas. Sus usuarios pueden bloquear hacia atrás sin tener penalizadores al ataque. El estilo está diseñado para luchar contra varios oponentes, por ello los practicantes sólo tienen –5 cuando atacan a varios oponentes en lugar del –10.

Contraataque de la grulla (HDI): si la habilidad tiene éxito, tras una esquiva el practicante puede adelantar su siguiente acción del turno y atacar directamente desde un flanco al hacer la esquiva lateralmente. Si no tiene éxito la habilidad simplemente no se adelanta acción.

Hapkido: Arte marcial del imperio del manto blanco, de técnicas basadas primordialmente en ataques a articulaciones, puñetazos y algunas patadas. Incluye las katas con cuchillos y espadas.

Harmimau: estilo muy peculiar, en él, el practicante está literalmente a cuatro patas en el suelo, pero pueden saltar de una forma realmente increíble. Sus movimientos otorgan +1 a la iniciativa y utilizan el kriss como arma de kata.

Enraizamiento del cuerpo (HDI): Esta habilidad permite a sus usuarios el poder quitarle el efecto de la habilidad, al efecto de un barrido del contrario, la habilidad se lanza después de que el barrido haya tenido éxito.

Hsin-I (Kung Fu): es un estilo realmente rápido con bloqueos circulares y golpes directos. Sus practicantes utilizan movimientos de muchos animales, lo cual puede llevar a la confusión al reconocerlo.

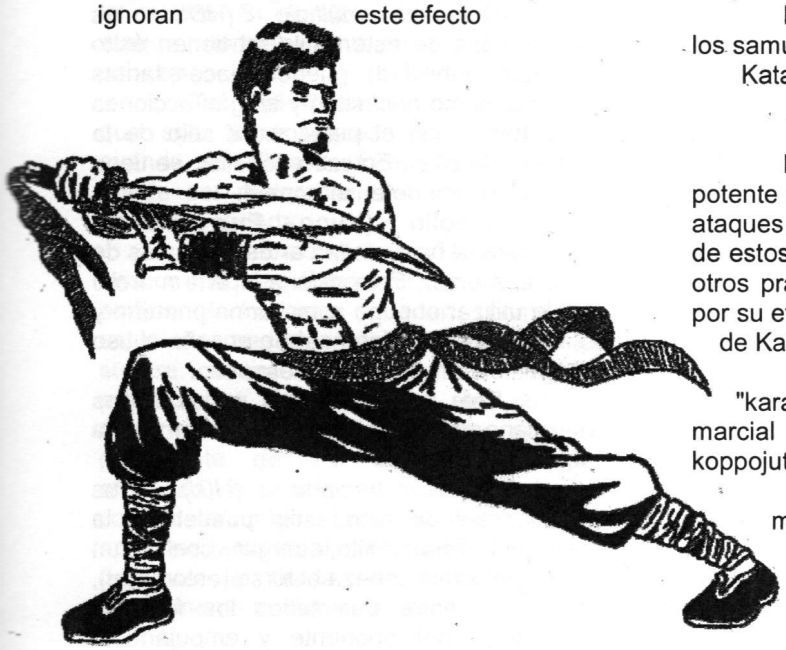
Proporciona +1 a la iniciativa.

Intuición animal (HDI): con esta habilidad, el personaje puede adelantarse a los movimientos de su enemigo añadiendo

+20 a su habilidad de defensa activa, pero si falla tiene –20.

Hung Gar (Kung Fu): este estilo de lucha proviene del shaolin y se caracteriza por el uso de un boxeo muy corto, con técnicas muy duras y por la utilización de una extraña arma de kata, las anillas. Adicionalmente tambien usan sables, bastones y lanzas.

Boxeo en corto (HDI): Si la habilidad tiene éxito el practicante entra a luchar muy cerca del enemigo, haciendo que este sólo pueda aplicar la mitad de sus valores activos y pasivos, tanto en defensa como en ataque, o gastando una acción en alejarse. Los practicantes de Hung Gar ignoran este efecto



Estudiante de Hung Gar con sable, en posición de arco atrasado.

Hwarangdo: Arte marcial de la nobleza del imperio del manto blanco. Confía en un equilibrio relativo de las técnicas de manos y pies junto con las de esquiva y parada.

Jiu-Jitsu: Un arte marcial definida con un "todo vale" que tiene como origen el Chin Na. Sus ataques primarios suelen ser lanzamientos, y su defensa primaria las fintas. Se enseña el uso del bastón largo.

Judo: El antiguo arte de la presa, tiene los lanzamientos como ataque principal y las fintas como defensa.

Karate Shotokan: está basado en una equilibrada combinación de puñetazos y patadas. Se enseña el uso del bastón largo, sai, kama, nunchaku y tonfa.

Grito interior (HDI): desarrollando un grito que proviene de los pulmones y apretando el estomago. Si esta habilidad tiene éxito, el ataque correspondiente hace +1 al daño por cada 30% o fracción de efecto que se obtenga. Si se falla la habilidad no tiene efecto, pero el ataque se realiza normalmente, eso sí, el personaje grita igualmente.

Karate Kempo: Un arte marcial muy rápido, está basado principalmente en puñetazos. Gracias a este arte marcial, el usuario tendrá un bonificador de -20 por ataques sucesivos (en lugar de -30). Se enseña el uso de bastones y cuchillos en conjunción con el arte marcial.

Ken-Jutsu: Es el arte marcial de los samurai por excelencia, con el uso de la Katana y el wakizashi. Añade el bono de daño al utilizar estas dos armas.

Kumango: este estilo es muy potente con las piernas y complementa sus ataques con las manos. Los movimientos de estos estilos pueden llevar a equívoco a otros practicantes, quedando sorprendidos por su efectividad. Utiliza el Kris como arma de Kata.

Kyokushinkai: Conocido como "karate brutal", los grados en este arte marcial incluyen efectos equivalentes a koppojutsu.

Leopardo (Kung Fu): Un arte marcial basado sobre todo en la velocidad. Tiene técnicas ofensivas circulares con puñetazos y defensas con esquivas. Se requiere REF 16+ para estudiar este arte marcial.

Zarpa del leopardo (HDI): al realizar esta habilidad el daño del ataque de mano (si tiene éxito) se reduce a la mitad, pero el oponente ha de hacer una tirada por su CON contra los REF del practicante para no perder el resto de turnos de asalto sin poder hacer acciones ofensivas y las defensivas a la mitad, además de tener –5 a la iniciativa en el asalto siguiente. Esto supone un ataque directo a los pulmones, que saca el aire del tórax del oponente. Obviamente el ataque va dirigido al torso. Si no esta habilidad no tiene efecto el ataque se realiza normalmente pero solo causa la mitad de daño.

Mantis Religiosa (Kung Fu): Otra de las múltiples ramificaciones del Kung Fu. El estilo de la Mantis está basado sobre todo en puñetazos. Se enseña el uso del sable en conjunción con este estilo.

Se puede escoger tener –20 al puño y golpear al objetivo causando 1d4 adicional de daño debido a la precisión de la mantis a golpear.

Rezo de la mantis (HDI): si se ha ganado la iniciativa, se puede escoger no hacer nada y cuando el oponente ataque (si esta habilidad tiene éxito) lanzar un ataque fulminante donde el contrario carece de defensa pasiva y su totales activos de defensa se reducirían a la mitad. Si no tiene efecto el practicante pierde la acción que le correspondería para el ataque.

Ninjitsu: El antiguo arte del asesinato, se suele enseñar con algunas habilidades secundarias. Se recibe un bonificador de 10% a Sigilo por cada 30% niveles aprendidos en este arte marcial. Se enseña a combinar con el uso del ninjato, kusari-gama, manriki-gusari y shurikens.

Pájaro Shaolin (Kung Fu): este estilo está basado en saltos y esquivas, siendo fantástico para este propósito, debido a sus cambios de posiciones y giros. Se considera un estilo femenino, pero es realmente efectivo. Como arma de kata utilizan bastones y lanzas.

La bandada vuela sobre el campo de trigo (HDI): si la habilidad tiene éxito, el practicante puede realizar una cadena de golpes de mano (en realidad son los dedos) como acciones que aun le resten en el asalto, de este modo, incluso habiendo perdido la iniciativa, puede recuperarla una vez le toque actuar. Como añadido, tiene que, tras los ataques se da un salto en una dirección deseada haciendo que el oponente tenga que perder una acción adicional en acercarse. Si la habilidad no tiene éxito el personaje no puede realizar la cadena de ataques y adicionalmente pierde la acción en la que intentaba sobrevolar el campo...

Pa Kua: este estilo está basado en las esquivas moviendo el cuerpo alrededor del enemigo, golpeándolo con la palma de la mano y aturdiéndolo.

Los golpes de este estilo están diseñados para aturdir al enemigo, por ello el practicante puede escoger cuando golpee causar menos daño y por cada punto que elimine de daño (esto se cuenta para la tirada de aturdimiento) dar –10 a la tirada del enemigo, para tal efecto.

Suele utilizar la espada como arma de kata.

Caminar en círculos (HDI): el practicante puede utilizar esta habilidad para anular cualquier bono por posición que tenga un enemigo. Además puede utilizarse para sumar su efecto a la esquiva. Esta habilidad puede utilizarse para enfrentarse hasta a dos enemigos, en cuyo caso se tendría –10. En caso de que no funcione, el oponente gana el doble de bono por posición, y si el ataque no tuviera bono por posición el enemigo gana directamente el flanco.

Puño de algodón (Kung Fu): Este estilo se caracteriza por su suavidad de movimientos, buscando la perfección de las formas. Es eminentemente defensivo, careciendo de ataques poderosos. Sus practicantes utilizan sus formas en lugar del yoga, teniendo éstas los mismos efectos.

Defensa múltiple (HDI): los practicantes de este estilo (si tienen éxito en esta habilidad) pueden hacer tantas paradas como necesiten y tengan acciones para hacer con el penalizador solo de la primera de ellas. En caso de fallar, se tiene que hacer una defensa normal.

Shaolin (Kung Fu): Se le considera la base de las artes marciales de todo el mundo. Esta milenaria arte marcial suele utilizar el puño como arma primaria y el bloqueo como defensa. Se enseña el uso del bastón largo, lanzas y espadas.

Este es uno de los pocos estilos que tiene el bono al daño a golpear con la cabeza.

Ariete humano (HDI): los practicantes de este estilo pueden, si la habilidad tiene éxito, cargar contra un enemigo con la cabeza al torso (estomago), dividiendo entre dos todos los factores defensivos del oponente y empujándolo hacia atrás tantos metros como la décima parte del efecto en la tirada de ariete humano. Se añade el daño por desarrollo. Esta habilidad se considera un ataque en si misma y se resuelve como tal.

Patada sin sombra (HDI): esta habilidad permite al practicante lanzar una patada extremadamente rápida otorgándole +3 a la iniciativa, aunque si no tiene éxito la patada tendrá un penalizador de –20.

Serpiente (Kung Fu): Muy centrada en el ataque a los puntos de presión. Se suele enseñar junto con el koshijutsu para su mayor plenitud. La víctima recibe un -10 a su TR contra aturdimiento cuando es atacado con este estilo. Se enseña el uso del cuchillo en arma kata.

Ataque oculto (HDI): si tiene éxito se tiene un +6 a la iniciativa y +15 al ataque durante una acción, requiere un asalto completo sin atacar debido al estudio de los

movimientos del contrario. Si no tiene éxito simplemente no se reciben los bonos.

Tae Kwon-Do: Arte marcial originario del Imperio del Manto Blanco. Está muy centrada en el uso de las piernas como elemento de ataque y de los brazos como elemento de defensa.

Patada ascendente (HDI): esta habilidad se caracteriza por utilizar una patada muy rápida, aunque no muy precisa. Si esta habilidad tiene éxito, el practicante tiene +2 a la iniciativa ese turno y golpea a su oponente con una patada con un –10 adicional a su habilidad de patada estando dirigida a la cabeza directamente. Permanecen los modificadores por golpe a la cabeza. Si no tiene éxito se hace un ataque normal, también dirigido a la cabeza.

Tai Chi Chuan: Aunque se crea que solo tiene aplicaciones terapéuticas cuando se utiliza de forma rápida y firme puede ser realmente letal. Se enseña el uso de la espada.

Fluir como el agua (HDI): cuando, tras un bloqueo, tiene éxito esta habilidad, ambos luchadores quedan como si estuviesen pegados hasta que el oponente supere una tirada de REF contra REF del practicante. Estas tiradas le cuestan acciones completas, mientras que el practicante de Tai chi puede seguir atacando de una forma "normal" fluyendo con el enemigo. Esta habilidad puede aplicarse también al uso de armas. En caso de que la tirada de habilidad falle, simplemente no tiene efecto.

Estudiante de Tai Chi con espada

Thai Kickboxing: Un brutal arte marcial en la que se usan puños, codos, pies, rodillas, etc. Al igual que el boxeo, requiere una resistencia excepcional (el personaje recibe un -1 al bonificador de aguante por cada 30% desarrollado que posea en este arte marcial).

Lowkick (HDI): esta habilidad (si tiene éxito) permite al practicante utilizar un barrido como si fuera una patada, causando el daño de la patada y derribando al contrincante. Si no tiene éxito se realiza un derribo normal.

Tigre (Kung Fu): Uno de los estilos más agresivos del Kung Fu, el tigre hace un uso extensivo de los puños y brazos para derrotar al oponente. Se suele enseñar el uso de un arma con forma de garras en arma kata. Este arma, si contabiliza los puntos de vida por bono de desarrollo.

Se puede elegir tener –20 al puño y golpear un objetivo con las manos como garras de tigre, esto hará 1d6 de daño en lugar del d4

Zarpazo del tigre (HDI): si tiene éxito, el practicante puede detener un ataque parando con la mano un ataque de puño o patada, utilizando el bono de puño y causando el daño normal de combate en la extremidad bloqueada. Si esta habilidad no tiene éxito solo se tienen los bonos pasivos y no se puede bloquear ni esquivar el ataque.

Lucha sureña: Un arte marcial "de suelo", se basa en inmovilizar al contendiente y luego retorcerlo como si fuese una bayeta mojada. Los sureños hacen campeonatos de este arte marcial cada tres meses en sus tribus y una vez al año hacen un torneo enorme con fiestas y demás. Es el arte marcial de su nación por excelencia.

Wing Chun: Un arte marcial eminentemente defensiva, está basada en técnicas de bloqueo y puñetazos. Se enseña también el uso del bastón largo y la espada.

Manos pegajosas (HDI): cuando, tras un bloqueo, tiene éxito esta habilidad, ambos luchadores quedan como si estuviesen pegados hasta que el oponente supere una tirada de REF contra REF del practicante. Estas tiradas le cuestan acciones completas, mientras que el practicante de Wing Chung puede seguir atacando de una forma "normal" fluyendo con el enemigo. Esta habilidad puede utilizarse también al uso de armas. En

caso de que la tirada falle, simplemente no tiene efecto.

Wushu: El arte marcial nacional del imperio de jade, da un +10 a acrobacias por cada 30% en él. Muy versátil, es aprendido también en combinación con espadas, lanzas, bastones cortos y largos.

Como regla adicional se pueden cambiar las armas de cata de un estilo por objetos como palillos de comer, pipas de fumar, banquetas u otra arma pero una en especial, como la propia arma de cata, enriqueciendo de esta manera el abanico de posibilidades.

HABILIDADES DE COMBATE

En este apartado se muestran las habilidades de combate normales, el uso de las armas, a las cuales todos los personajes tienen acceso, debe desarrollarse cada una por separado. La característica de las armas cuerpo a cuerpo es la Fue, mientras que para las armas de proyectiles, arrojadizas o látigos se utilizan los Ref, a la hora de calcularse. (Para ver las armas mirar la lista de armas en la sección de combate).

Junto a estas habilidades simples se tienen las habilidades de combate complejas. Algunas se enseñan en conjunción con algunas artes marciales y el resto son prácticamente desconocidas por muchos maestros de artes marciales, así que hay que hacer referencia a la historia del personaje para que se le den puntos o se le permita desarrollar alguna de estas habilidades fuera de su arte marcial.

Cuando un arte marcial se enseña en conjunción con otra habilidad, quiere decir que el personaje debe de aprenderlas con puntos, pero que tiene la oportunidad de hacerlo. Esto refleja que, de estas habilidades, sólo se enseña lo mínimo como complemento y hay que estudiarlas a parte, pero si es un arma lo que se utiliza (ver descripción del arte marcial), el arma se puede utilizar con la base del arte marcial, aplicando las ventajas de la misma (excepto el daño adicional), aunque también puede desarrollarse aparte sin tener en cuenta las ventajas de la Kata.

Además de las habilidades de armas y las especiales de muchos estilos, hay otras habilidades de combate que pueden desarrollar todos los personajes, poniendo puntos durante su creación. Son habilidades de combate específicas:

Armas improvisadas: Sirve para poder utilizar cualquier cosa como un arma, ya sea un taburete, una cuchara de palo, una botella rota... Determinándose el daño, efectos secundarios...según el criterio del DJ. Hay que tener en cuenta que cuando uno de estos objetos golpea a un enemigo se debería de hacer una tirada de suerte modificada, para saber si el objeto en cuestión se rompe o no. Ya que no ha sido construido para combatir.

Ataque inverso (2): Esta habilidad se puede hacer cuando se ha ganado la iniciativa. Consiste en retrasar la acción hasta que el enemigo ataca, haciendo una esquiva o una finta con un malus de 30 como si fuera una segunda acción para, si se sigue en pie, hacer un ataque tomando el flanco o la espalda del adversario haciendo el ataque como si fuera la primera acción tras la esquiva. Esto refleja el cambio de posición con respecto al enemigo.

Boshi Ken (3): Habilidad basada en el conocimiento de puntos de presión y centros nerviosos. Al usarse en conjunción con un arte marcial, da un negativo de 20 al ataque. Si se quiere aturdir, se ignoran los puntos de daños infligidos, pero la cifra del daño es lo que cuenta para una TR contra aturdimiento AD. Si no se puede pasar la tirada, quedará inconsciente durante tantos minutos como puntos le hayan faltado para pasar la TR. Si se quiere paralizar, también se ignorarán los puntos de daño para la TR es por CON. Si se impactó en un miembro, éste quedará paralizado durante tantos asaltos como puntos haya fallado en la TR. Si el impacto es en el torso, se puede elegir entre la parálisis de un miembro o total, aunque en esta ultima, la victima tiene cinco niveles a favor.

Equilibrio marcial (2): Un tipo especial de meditación que permite armonizar los movimientos y el estado interno corporal. Otorga un +2 a REF a modo de iniciativa durante ese día al que pase una hora en este trance meditativo. Esta habilidad se suele realizar al amanecer y se necesita un sitio tranquilo donde el personaje pueda entrar en equilibrio con aquello que lo rodea. Es decir, no puede hacerse en campos de batalla, ni en ciudades ni en lugares similares. Esto refleja el tiempo que pasa un practicante de artes marciales practicando as formas de su estilo.

Frenesí: Intento de autoinducirse a un trance de rabia irrefrenable que proporciona +30% a los ataques cuerpo a cuerpo. Permite resistir el doble de puntos de vida (tanto zonales como generales) e infligir el doble de daño.

Cuando se está bajo los efectos de esta habilidad, el personaje no puede efectuar ninguna acción defensiva. La preparación dura un asalto y cuando desee salir del estado de furia el personaje debe hacer tiradas de dificultad variable para poder salir del trance o atacará a la persona más cercana. Si no tiene personas cerca atacara animales y en su defecto cosas.

Fudo Ken (2): Golpeando con el "talón" de la mano, realizará daño adicional, aunque tendrá menos efecto contra gente con armadura. Por cada 30% de efecto, se causa un daño +1 adicional. Las armaduras protegen el doble de daño contra esta técnica.

Iaijutsu: Permite desenvainar un arma sin gastar acción.

Koppojussu (3): Habilidad que se utiliza para enfocar la potencia de los golpes y así causar más daño o romper huesos. Al usarse en conjunción con un arte marcial da un negativo de 20 al ataque. Por cada 30% o fracción de efecto en esta habilidad, el ataque produce 2 puntos de vida adicionales.

Koshijutsu (4): Igual que el Boshi Ken pero en modo mortal. Si se quiere matar, se ignoran los puntos de daño para una TR contra muerte, por la media entre CON y AD, por colapso en el sistema nervioso. El nivel de la TR es contra los puntos de daño provocados por el ataque.

Shiken Ken (2): Conocida como la técnica de nudillos extendidos, es especialmente útil para hacer retroceder y derribar al oponente. Al golpear debe hacer una TR de REF contra la FUE del personaje. El daño recibido por la víctima es dividido entre dos, y retrocederá 1m por cada 30% que tenga de efecto en la habilidad si no pasa la TR.

Yadomejutsu (2): Técnica para bloquear con el cuerpo o armas ataques realizados contra el usuario. Contra armas cuerpo a cuerpo, se ha de igualar el efecto del ataque del oponente con (Yado+AM)/3, contra proyectiles se ha de igualar el ataque del contrario con (Yado+AM)/4

La acción del arte marcial usada es la parada, y para que tenga efecto se debe pasar tanto la tirada de yado como la de AM, sumando amos efectos y dividiéndolos.

HABILIDADES DE LADRON

Ataque silencioso: Consiste en hacer un ataque que no produzca sonido. Esta habilidad es muy útil cuando los personajes necesitan eliminar enemigos sin ser detectados. El ataque no produce sonido alguno y seria necesario una tirada de percepción penalizada con el efecto del ataque silencioso, para que otro personaje se de cuenta de que se ha producido un ataque.

Emboscar: esta habilidad permite multiplicar el daño que se hace en un ataque por sorpresa, y sin ser visto. Si la habilidad tiene éxito, se puede elegir la parte del cuerpo a golpear y por cada 10% de efecto se multiplica por el tanto porciento, según la siguiente tabla.

Efecto	Multiplicador
1-10	*2
11-20	*3
21-30	*4
31-40	*5

Y así sucesivamente.

Ko-Ashi (1): Técnica basada en pasos muy cortos y ligeros, para evitar ser escuchado. Especialmente efectivo en áreas con vegetación y similares. Por cada 30% o fracción de efecto, se suma 10% a Sigilo a efectos auditivos.

Yoko-Aruki (1): Técnica para caminar de lado. Sirve para reducir la silueta visual, mientras uno se mueve. Por cada 30% o fracción de efecto, se suma 10% a Sigilo a efectos visuales.

EXPERIENCIA

"No temas progresar despacio en tu camino.
Solo teme estar parado"
Viajero Kun

La experiencia es aquello por lo que un personaje se siente vivo, algo por lo que continua adelante, ya que los duelos al atardecer, los asaltos nocturnos a castillos, las invocaciones de espíritus... etc, se ven aumentadas y son capaces de aprender nuevas habilidades.

COMO CONSEGUIR EXPERIENCIA

Hay varias formas de conseguir experiencia:

- La primera, es estudiando por si mismo. Un personaje puede estudiar por sí mismo ciertas habilidades como pueden ser conocimientos, matemáticas... pero estas deben ser estudiadas con material didáctico, bibliotecas, libros o algo parecido, y el numero de puntos de experiencia que se reciben es igual que la INT del personaje, al mes.
- La segunda, es teniendo un maestro. Ésta suele ser la forma más rápida de estudiar. Un maestro tiene la propiedad de poder enseñar cualquier habilidad. La forma de hacerlo es muy sencilla: un profesor puede enseñar una habilidad (hasta su propio nivel de desarrollo) mientras no esté por encima de la propia habilidad de enseñar, dando tantos puntos al final de la semana de experiencia igual a la habilidad enseñar/5. Las características también pueden subir gracias a un instructor, pero en este caso la habilidad de enseñar se divide entre 20 y no entre 5.
- La tercera, es saliendo de aventuras, haciendo investigaciones... Se reciben puntos al final de cada aventura, sesión o cada cierto tiempo, dentro del juego a discreción del DJ. Pudiendo repartirse estos puntos entre las habilidades utilizadas durante la partida y que se sepan hacer, es decir que al menos tengan un 1% desarrollado, o en las características. En estos puntos entran los man-hu (ver sección shan hu) y los puntos por combate (ver sección del arte de la guerra).

COMO REPARTIR LA EXPERIENCIA

Para repartir la experiencia una vez se tienen los puntos, se han de tener en cuenta dos factores: primero, si es para subir una habilidad o para subir una característica:

Para una habilidad: Si es para una habilidad, los puntos se reparten de la siguiente manera:

- 1 a 50 cada punto da un grado por ciento,
- 51 a 70 dos puntos suben un grado,
- 71 hasta 85, tres puntos dan un grado,
- 85 a 100, cuatro puntos dan un grado,
- por encima del 100, cada grado vale 5 puntos.

Para pasar de un rango a otro es necesario estudiar con un maestro, recibir un favor celestial...

Si la habilidad tiene un número junto a ella, este número indica el factor por el cual se deben multiplicar los valores dados arriba para subir un punto. Aun así, si la habilidad no pertenece al grupo de las profesionales del personaje, tiene un +1 al multiplicador de subida (para grupos de habilidades como armas, habilidades chi y estilos marciales se consideran como una única habilidad).

Hay que tener en cuenta que para pasar de un rango a otro se debe encontrar un maestro de nuevo, ya que se supone que se tiene que volver a abrir la habilidad.

Para subir una característica: Para subir una característica, hay que conseguir el nivel actual de la característica en la tirada, no en el total, en puntos de experiencia multiplicado por 2 para que suba un punto. Esto es aplicable a todas las características excepto el tamaño, que se mantiene constante, a menos que influya un poder superior.

Para comprar puntos de magia o puntos Chi: Estos puntos se compran aparte de los que ofrecen las características, sumándose a estos y dando el total. La razón es que las características siguen modificando los puntos internos, el coste es de 5 puntos de experiencia por cada punto de Chi o magia comprado.

SISTEMA DE JUEGO

DADOS Y TIRADAS

En este juego se utilizan varios tipos de dados, los de daño y los de habilidades: Los de habilidades son dados de 100 caras, o en su defecto dos dados de diez haciendo uno de unidades y otro de decenas. Se suele suponer que el dado que marca las decenas es el más oscuro, aunque esto puede cambiar según el jugador que realice la tirada, aunque se debe determinar antes de lanzar los dados.

Las tiradas porcentuales se realizan para saber si tienen éxito las habilidades, a cuales se le aplican modificadores teniendo que sacar menos del porcentaje que quede en los dados.

Con este sistema se logra flexibilidad y rapidez a la hora de determinar el éxito o fracaso de las acciones, además de resolver cualquier acción que no sea de combate con una sola tirada.

Las tiradas de daños vienen explicadas en la sección del arte de la guerra donde se explica el combate.

MODIFICADORES BÁSICOS

En la sección del arte de la guerra vienen modificadores para los combates. En la mecánica de juego estos modificadores serán acumulables, en la medida de lo posible, a los modificadores básicos expuestos según la siguiente tabla:

A continuación, exponemos unas directrices básicas para saber cómo aplicar los modificadores básicos:

Rutina, básica: no debería aplicarse, ya que es algo tan nimio que sólo personajes con características muy bajas deberían tirar con estos modificadores. Sirve para saber que las espadas son armas, que tras ver cientos de muertos con armaduras sepa que ha habido una batalla...

Muy fácil, fácil, sencilla: Para aquellas situaciones que en situaciones normales no habría posibilidad da fallo, pero que bajo presión pueden cometer errores. El ejemplo seria abrir una puerta...

Normal: Son acciones que casi cualquiera puede alcanzar con un poco de esfuerzo. Abrir un baúl sin llaves, distinguir un escorpión de una araña...

Escasa dificultad, problemática, complicada, muy complicada: Para llevarlas a cabo se requiere un buen uso de una habilidad o una buena dosis de suerte. Arreglar los ejes de un carro, fabricar unos pendientes...

Difícil, muy difícil, prácticamente imposible: El máximo de dificultad de la vida diaria. Diferenciar entre dos gemelos, diferenciar un diamante de una imitación...

Imposible, absurda: esto ya son hazañas que la mayoría de la gente no hace jamás. Pasar por una cuerda de pie mientras un volcán esta apunto de hacer erupción debajo de ti, reconocer a un ninja por su forma de andar en un mercado mientras compra manzanas...

Milagrosa: Lo difícil entre lo difícil, aquello que ni muchos dioses se molestan en hacer; lo más difícil entre lo difícil, lo que sólo los héroes pueden conseguir. Hablamos del uso de muchos puntos chi o lo pasarás mal. Pasar por una cuerda colgante sobre un volcán en plena erupción, entrar en el palacio del Rey Dragón y llevarte una columna de jade sin ser visto...

DIFICULTAD	MODIFICADOR	DIFICULTAD	MODIFICADOR
Rutina	+50	Complicada	-30
Básica	+40	Muy complicada	-40
Muy fácil	+30	Difícil	-50
Fácil	+20	Muy difícil	-60
Sencilla	+10	Prácticamente imposible	-70
Normal	+0	Imposible	-80
Escasa dificultad	-10	Absurda	-90
Problemática	-20	Milagrosa	-100

CRÍTICOS Y PIFIAS

Un personaje obtiene un resultado crítico cuando obtiene menos del 10% de la habilidad una vez modificada en su tirada. De esta forma haría doble daño en combate, tendría un resultado adicional al propuesto...

Las pifias tienen lugar cuando en una tirada un personaje obtiene 96-00. En ese momento es, cuando no solo no se ha hecho lo que se desea, sino que se ha hecho de la manera más desastrosa posible.

ACCIONES OPUESTAS

Estas acciones tienen lugar cuando un personaje tiene que hacer algo en lo cual otro personaje esta interactuando en contra, por ejemplo coger un objeto que está sobre una mesa. En este caso, el personaje que saque un mayor efecto beneficioso, o el menor efecto perjudicial en caso de que el resto falle, es el que gana la acción.

Para un trabajo en grupo, se suman todas las habilidades y se lanza el dado calculando el efecto total. Esto puede servir para derribar una puerta, tirar de una cuerda...

> "No opongas fuerza a fuerza,
> cuanto más duro
> sea tu enemigo,
> más blando has de ser tu"
> Wei Sen Han

TIRADAS DE RESISTENCIA

Durante muchas acciones del juego será necesario que los personajes hagan tiradas de resistencia contra características de otros personajes, venenos, hechizos... Para este fin existe la tabla de resistencia, la cual se usa de la siguiente forma: en la primera columna vertical se sitúa la característica del personaje, animal u objeto que hace la tirada, y en la primera horizontal se localiza el nivel contra el que se está lanzando la tirada. Se ha de sacar un número igual o menor que el que impone la tabla. Este valor puede estar modificado según algunos factores. Si en la tabla pone una – después del 95 significa que la tirada se pasa directamente y si está tras un 05 entonces significa que no puede pasarse.

Como puede observarse la tabla es fácilmente extrapolable a otros niveles.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
1	50	45	40	35	30	25	20	15	10	05	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
2	55	50	45	40	35	30	25	20	15	10	05	-	-	-	-	-	-	-	-	-
3	60	55	50	45	40	35	30	25	20	15	10	05	-	-	-	-	-	-	-	-
4	65	60	55	50	45	40	35	30	25	20	15	10	05	-	-	-	-	-	-	-
5	70	65	60	55	50	45	40	35	30	25	20	15	10	05	-	-	-	-	-	-
6	75	70	65	60	55	50	45	40	35	30	25	20	15	10	05	-	-	-	-	-
7	80	75	70	65	60	55	50	45	40	35	30	25	20	15	10	05	-	-	-	-
8	85	80	75	70	65	60	55	50	45	40	35	30	25	20	15	10	05	-	-	-
9	90	85	80	75	70	65	60	55	50	45	40	35	30	25	20	15	10	05	-	-
10	95	90	85	80	75	70	65	60	55	50	45	40	35	30	25	20	15	10	05	-
11	-	95	90	85	80	75	70	65	60	55	50	45	40	35	30	25	20	15	10	05
12	-	-	95	90	85	80	75	70	65	60	55	50	45	40	35	30	25	20	15	10
13	-	-	-	95	90	85	80	75	70	65	60	55	50	45	40	35	30	25	20	15
14	-	-	-	-	95	90	85	80	75	70	65	60	55	50	45	40	35	30	25	20
15	-	-	-	-	-	95	90	85	80	75	70	65	60	55	50	45	40	35	30	25
16	-	-	-	-	-	-	95	90	85	80	75	70	65	60	55	50	45	40	35	30
17	-	-	-	-	-	-	-	95	90	85	80	75	70	65	60	55	50	45	40	35
18	-	-	-	-	-	-	-	-	95	90	85	80	75	70	65	60	55	50	45	40
19	-	-	-	-	-	-	-	-	-	95	90	85	80	75	70	65	60	55	50	45
20	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	95	90	85	80	75	70	65	60	55	50

EL ARTE DE LA GUERRA

La necesidad de grandes ejércitos es importante en las tierras imperecederas. La amenaza de las hadas, los espíritus, las guerras internas, las luchas contra los hechiceros y sus ejércitos de no muertos, los enfrentamientos contra los demás reinos, el control de la propia población, la búsqueda de los ninja y demás, provoca que las armadas estén siempre preparadas para entrar en acción.

Se supone que los ejércitos están bajo el mandato directo del emperador, el regente o del mayor jefe tribal (en el caso de las tierras del sur).

LA GUERRA EN LAS TIERRAS IMPERECEDERAS

EL IMPERIO DEL MANTO BLANCO

La armada imperial consiste en miles de hombres y todos ellos son fieles al Shogun, el señor de la guerra.

Aproximadamente el 35% del ejercito imperial está formado por samuráis pertenecientes a todas las tierras del imperio. Estos hombres reciben el mejor entrenamiento, equipamiento y paga por sus servicios y son los responsables de guiar la armada en la batalla siguiendo las órdenes que les impone su shogun.

Por debajo, se encuentran los Ashigaru, (la soldadesca común) los cuales se encuentran muy próximos en entrenamiento a los samuráis, siendo una fuerza militar muy efectiva. Son escogidos de los ejércitos de los clanes, ya que son mercenarios y le prestan excesiva lealtad al dinero, por lo que suelen estar muy bien pagados.

Junto a estas tropas se puede encontrar un gran número de otras; como arqueros, que pueden llegar a ser alrededor de cinco mil.

Los mensajeros imperiales, son jinetes capacitados para llevar rápidamente los mensajes y las comunicaciones entre las unidades. Estos hombres son escogidos entre las tropas de elite por su iniciativa, coraje e integridad. Sin ellos la efectividad del ejército se ve reducida, por lo que suelen ser blanco de emboscadas, el resto de los hombres del ejército lo sabe y por ello les profesan un gran respeto a todos los mensajeros.

Sin embargo, los soldados más importantes en las armadas son los porta-estandartes. Estos soldados llevan las banderas del emperador, shogun o noble a

la batalla y con ella portan el coraje a los hombres. Estos hombres han sido entrenados en muchas maneras de combate sin armas por lo que suelen ser antiguos monjes o estudiantes de artes marciales, también son entrenados en el arte del ken-jutsu siendo los únicos en el mundo que sin ser samuráis pueden utilizar este estilo, deben dar la vida antes de dejar que el estandarte sea capturado.

EL IMPERIO DE JADE

En el imperio de Jade la cosa es distinta; cada provincia tiene su propia milicia y su propia armada.

La milicia está formada por gente común, bajo las órdenes de algún oficial también civil. Apenas llevan protecciones, pero muchos son expertos en artes marciales, lo que puede convertirlos en un enemigo más duro de lo que podrían aparentar.

El ejército, por su parte, está liderado por generales y oficiales, y los soldados están bien entrenados en la lucha con armas y armaduras, muchos de ellos son soldados y los oficiales maestros de armas.

Los soldados de estos ejércitos suelen estar bien especializados en sus funciones ya sean arqueros, caballería, mensajeros...

Están divididos por unidades y provincias, de modo que cada hombre esta bajo el mando directo de sus oficiales quienes van recibiendo ordenes del siguiente eslabón, llegando al vértice de la pirámide donde se encuentra el emperador o el primer ministro.

TÁCTICAS ANTES DE UNA BATALLA

Cuando se está en guerra, se utilizan un gran número de tácticas para desestabilizar al enemigo. Se pueden utilizar espías, para saber las posiciones; la fuerza y la debilidad del enemigo... Pero también hay que tener contra-espías que encuentren los espías enemigos y espías que espíen a tus espías en el territorio contrario para que no se cambien de bando. Estos últimos deben estar mejor pagados y ser incorruptibles.

Cuando una batalla está cerca, tan solo es posible el uso del subterfugio. Este puede destruir las defensas enemigas, robar los planes de batalla y asesinar a los generales enemigos. También se puede sabotear al enemigo mediante fuego, veneno... todo para que sea más débil en el campo de batalla. (Para más información leer el arte de la guerra de Sun Tzu, en el cual se expresa perfectamente este apartado).

LA BATALLA

Sun Tzu dijo que la guerra es una prolongación de la política y las batallas la forma de expresión suprema de la guerra. Este gran general chino también introdujo en su libro múltiples formas de ganar una batalla. Por lo que, a pesar de exponer una brevísima síntesis sobre el tema, se recomienda leer el libro de Sun Tzu para tener un conocimiento más profundo.

Ambas partes intentarán luchar en ventaja. Lo mejor es esperar en un lugar donde se tenga ventaja orográfica y que tu enemigo llegue cansado. Esto es esencial ya que pone gran parte de la batalla a tu favor. La segunda cuestión, es conocer al enemigo:

-*"conoce a tu enemigo como a ti mismo y no tendrás nada que temer de él"*- (decía el gran Sun Tzu) De esta manera podrás utilizar sus debilidades en su contra durante la batalla. Si lo engañas no sabrá a qué atenerse. Esta es la técnica de vacío y realidad, donde el enemigo puede ser superior, pero si no sabe a qué se enfrenta, su moral se reduce y se vuelve mucho más débil. En las tierras imperecederas lo hizo el reino del norte en el valle de los castillos, pero en realidad lo hizo el ejército rojo chino durante la guerra contra el ejército imperial y un ejercito mucho más pequeño aniquiló al gran ejercito imperial, moviéndose mucho mas rápido y cruzando un río varias veces.

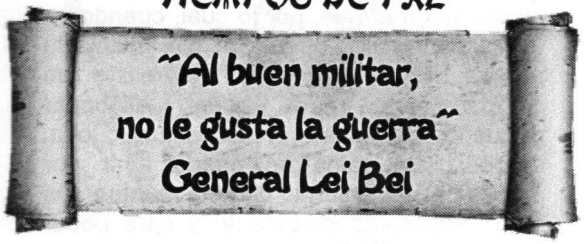
Una vez que comienza una batalla, ésta suele ser sangrienta y dura. Durante la misma la gran mayoría de los hombres de ambos ejércitos muere, esto es debido a la falta de medios de ayuda que se suelen prestar en el combate, ya que, hasta que la batalla no concluye, no se recogen heridos.

Las batallas continúan mientras que exista enemigo ofreciendo resistencia y esto, cuando hay un ejército del manto blanco, suele ocurrir generalmente hasta que no queda nadie en pie, debido a que la rendición para los samuráis es una vergüenza y prefieren morir antes que rendirse, lo cual lleva consigo a muchos soldados y cuando no tiene más remedio que rendirse, la gran mayoría de los samuráis prefieren practicarse el seppuku, antes que entregarse y ser convertidos en

esclavos. Los hombres que hacen esto son respetados por el enemigo y se les suele practicar un funeral con todos los respetos posibles. Por el contrario los generales del Imperio de Jade prefieren retirarse si ven que pueden perder la batalla, pues piensan que pueden luchar otro día. Aunque para los habitantes del norte esto es una acción cobarde, para los ejércitos del Imperio de Jade es la actitud más inteligente.

Tras la batalla, entre los soldados del Imperio del Norte es de vital importancia determinar qué hombres han adquirido mayor gloria. Para ello, los samuráis suelen recoger las cabezas de los samuráis que han vencido en el combate y contarlas. Aquellos que más cabezas obtienen, ganan fama entre los soldados. Las cabezas son limpiadas y arregladas para, finalmente, presentárselas al Shogun que manda el ejército.

TIEMPOS DE PAZ



En los tiempos de paz, los ejércitos, son fuerzas de seguridad en la región que controlan.

En el Imperio del Manto Blanco, bajo las órdenes del shogun, están los daimyos, que tienen la obligación de patrullar su propia región y evitar que existan criminales libres, criaturas que atenten contra los hombres y otros servicios de seguridad. Finalmente, son los daimyos quienes tienen la obligación de patrullar los caminos y las cárceles que estén bajo su jurisdicción. Para lo cual muchas veces, hacen pactos con los daimyos de las regiones de alrededor.

Durante los tiempos de paz, la Armada Imperial, tiene unas obligaciones similares a las de los daimyos, pero sus obligaciones conciernen a todo el imperio. Por lo que, en ocasiones, es posible encontrar grupos de la armada imperial por zonas lejanas a la capital haciendo algún trabajo, así como caza recompensas que buscan criminales peligrosos.

En el Imperio de Jade, todo el territorio está dividido por zonas, incluso dentro de las provincias. De este modo, hay muchos cargos oficiales, desde el duque que gobierna una provincia, al jefe de comarca que sólo gobierna 10km cuadrados; pasando por gobernadores, mariscales, oficiales... y por debajo de todos están los magistrados y la policía. Al igual que en el imperio del norte los ejércitos, así como la milicia, se dedican a velar por la seguridad de las gentes y por el cumplimiento de las leyes.

OTRAS UNIDADES MILITARES

Aparte de las armadas imperiales y de los clanes, existen otro tipo de fuerzas militares y paramilitares que pueden estar permitidas o no por la legalidad.

LA YAKUZA / LA TRÍADA

Los clanes criminales de la yakuza y la tríada trabajan en una red escondida bajo las sombras fuera de la ley, dedicada a una vida de crímenes y de acciones ilegales. Muchas de estas acciones son encubiertas, pero otras se ven a simple vista. Para ello, estas organizaciones eligen a grupos pequeños de hombres para cumplir pequeñas misiones, con el fin de ver cumplidos los deseos de sus maestros. Estas unidades no pueden enfrentarse en una batalla, pero son como una guerrilla, que vuelve locos a los shoguns y nobles, siendo tan eficientes como los ninja.

IKKI / GUERRILLEROS

En teoría, el sistema social no tiene quejas, todo el mundo acepta su papel y respeta el de los demás. Pero, en ocasiones, algunos daimyos y nobles prefieren gobernar con mano de hierro, sin esconderla en un guante de terciopelo y es en esas ocasiones cuando se forman los Ikki. Estos grupos están formados por la gente de las tierras que gobierna el señor y viéndose como simples esclavos deciden tomar cartas en el asunto uniéndose y atentando contra los intereses del señor, destruyendo sus propiedades, robando sus caravanas e incluso asaltando el castillo, para atraer sobre ellos la atención del shogun o noble mayor. El cual suele tomar cartas en el asunto, haciendo una investigación y, finalmente, poniendo un hombre mejor en el cargo. Así, en muchas zonas, el ikki se asocia a la yakuza o la tríada, la cual los protege de las fuerzas superiores, de esta forma se forman autenticas guerras en algunos territorios donde, incluso los samuráis, hacen atrocidades ya que el enemigo puede ser cualquiera.

EL ARTE DE LA GUERRA

HERMANOS Y MAESTROS

La gran mayoría de los monasterios están en montañas y bosques, por lo que estos lugares santos deben disponer de una fuerza defensiva contra los gigantes, ogros, enanos, y monstruos que pueden atacarlos. De esta manera, los sacerdotes pueden dedicarse a su vida de paz y contemplación pero junto a los sacerdotes viven dos tipos de guardias, los Loto Rojo y los monjes. Estos son los soldados de los monasterios, son entrenados en el uso de artes marciales y muchos son considerados como los grandes maestros de artes marciales del mundo. Casi todos los torneos en Tai-Chan-ni los gana alguno de ellos.

Todos los de un mismo monasterio se consideran hermanos entre ellos y estarían dispuestos a morir por sus hermanos, lo que les convierte en una fuerza extremadamente fuerte, cuando se enfrentan a bandidos...etc.

No pocos de estos monjes acaban dejando los monasterios y contratándose como escoltas o guardaespaldas y muchos nobles llegan a preferir la habilidad y la unión de estos hombres, al honor y la espada de los samuráis en el norte o de los maestros de armas, en el resto del mundo.

ARMADURAS Y ARMAMENTO

ARMAS DEL IMPERIO DEL MANTO BLANCO

BASTONES

Los bastones son el arma más usada entre monjes y sacerdotes. Es un arma simple, fácil de hacer y que tiene múltiples usos.

Hay varios tipos de bastones. Cada uno de ellos con diferentes características y diseñados con diferentes propósitos.

Bo: El bo es el bastón por excelencia, mide dos metros de largo y está constituido en su mayor parte por madera, aunque hay algunos de metal.

Jo: Más pequeño que el bo, el jo mide alrededor de 130cm, siendo mas común.

Hambo: Este arma, cuya traducción significa medio bo, mide aproximadamente un metro siendo un arma muy popular entre los grupos monásticos y los ninja Existe gran variedad de este tipo de armas, los monjes suelen usar dos al mismo tiempo sin penalizador por mano izquierda y pueden realizar dos acciones con ellos como si fuese una, mientras los ninja los suelen usar con cuchillas en las puntas, para causar mas daño. +1d4

ESPADAS

Hishi: Es una simple daga, usada para muchas cosas cotidianas cada día por todo el mundo.

Tanto: Al igual que el Hishi, el tanto es una daga pero de una mayor naturaleza militar. Muchos soldados llevan un tanto antes que un Hishi a las batallas.

Kozuka: Otro tipo de daga. Es igual que el Tanto, pero de menor tamaño y mas facil de ocultar es muy popular entre los ninja y las geishas.

Sai: Esencialmente es un arma de parada. El sai es una barra de hierro con dos líneas proyectadas desde el mango, es usada para desarmar y bloquear espadas.

Ninjato: El arma preferida de los ninja. Es una espada recta, a diferencia del resto de espadas de los imperios. Está diseñada para poder defenderse mejor contra los ataques con armas, por lo cual, cuando se utiliza para parar ofrece un 5% más a la parada. En su empuñadura existe un compartimento para poder esconder pequeños objetos, como alguna joya, dardos... La vaina se puede abrir por ambas partes teniendo de esta manera dos funciones: como cerbatana, y para poder respirar bajo el agua.

Katana: es el arma más común entre los samuráis y solo ellos y los nobles pueden llevarla normalmente, aunque los ashigaru también suelen llevar estas armas cuando están en las batallas. Se utiliza con una mano, pero generalmente y debido a su largo mango, se suele utilizar a dos manos otorgando así 1d4 adicional al daño. La katana mide entre los 70 y los 100cm.

Wakizashi: Es un arma muy común en el imperio del manto blanco, aunque solo los nobles y los samuráis pueden llevarla junto a la katana, en lo que se denomina Daisho. Mide alrededor de 60 cm.

No-Dachi: es un arma que solo puede ser utilizada a dos manos debido a su tamaño de dos metros.

ARMAS DE CADENA

Kyoketsu-shogei: Éste arma tiene una cadena de 4m de largo con una anilla de acero en un extremo y un mango de madera con dos cuchillas en 90º en el extremo opuesto. Este arma ha sido diseñada por y para los ninja en exclusivo y si alguien tiene alguna o la usa en público se procederá a su arresto inmediato, bajo la acusación de ser un ninja. Su diseño muestra múltiples utilidades: la primera, es

para atrapar y enredar al enemigo. La segunda, y utilizando la anilla para poder escalar mejor, y la tercera como arma de

Mujer samurai con daisho, naginata y armadura ligera

defensa, ya que, con este arma, el enemigo debería estar a 4m de distancia para no sufrir el golpe de las cuchillas.

Kusari-Fundo: Éste arma, usada por los ninja, tiene una cadena de un metro de longitud, con un bastón de acero a cada extremo. Su uso principal es el de parar espadas. Cuando se dedica para este uso se obtiene un 10% adicional a la parada. Mientras que también puede ser usado de garrote, por medio de los palos o como un látigo, que no puede hacer presa.

Kusari-Gama: Éste arma tiene una cadena de 4m con un peso a un extremo y en el otro una hoz. Las aplicaciones son similares al Kyoketsu-shogei.

Kaginawa: Principalmente usada para escalar, puede ser usado como un arma por los ninja. Se trata de una cuerda de 10m, con un garfio de dos o tres ganchos de hierro en una punta y sus aplicaciones son obvias.

Kusari: Es básicamente un Kusari-Gama sin la hoz.

Nunchaku: Es un arma muy popular entre los monjes, debido a su efectividad, ya que no suele producir sangre en la misma cantidad que una espada. Está compuesto por dos palos de madera unidos por una pequeña cadena y tiene más peligro del que aparenta.

LANZAS

Naginata: Esta compuesta por un bastón de madera de entre 2,5m y 3m, con una cuchilla de unos 50 o 60cm al final. Suele ser el arma preferida de las mujeres campesinas.

Kumade: Otra arma utilizada generalmente por los ninja desde hace mucho tiempo. Es un bastón largo con una raqueta al final, usado para escalar aunque es usada de arma en forma de bastón.

Shinobi-Zue: Es en apariencia un simple bastón, formado por dos piezas. Cuando se gira una sobre la otra, se extrae una cuchilla por una de las puntas convirtiéndola en una excepcional lanza. Suele ser utilizada por los ninja.

Nagikami: Idéntica a la naginata, es una lanza más corta, pensada para que los hombres que van a caballo puedan atacar los de a pie en carga.

Yari: Este tipo de lanza es utilizada generalmente por la infantería. Es más alta que un hombre y está diseñada para ser usada como arma de carga y como arma arrojadiza.

Yarinage: Similar al yari pero solo para ser arrojada ya que en combate no sirve de mucho, pues se parte.

ARMAS DE PROYECTILES

Dai-kyu: es el arco largo por excelencia. Mide tres metros de largo, es un arma mortal cuando se dispara, ya que solo puede ser disparado desde un caballo sin tener un penalizador de –20, además se tiene un –20 adicional si el usuario no tiene al menos un 40% desarrollado este tipo de arco.

Han-kyu: Este es un arco corto, diseñado para que sea fácil de llevar. Aunque tiene menos poder de disparo.

Oyumi: Una ballesta que dispara cada dos turnos.

ARMAS ARROJADIZAS

Shuriken: Hay multitud de variantes del shuriken: de dos, tres, cuatro y hasta cinco puntas. Aunque suelen ser usadas por los ninja, es un arma bastante común y en las manos adecuadas es bastante peligrosa. Cada una tiene varias cuchillas. Los ninjas suelen llevarlas en paquetes de nueve.

NOMBRE	DAÑO	PESO	NOTAS
Bo	2d6	3-5	(-10/-/-/-/-)
Jo a dos manos Jo a una mano	2d4 1d6	2-3	(-15/-/-/-/-) (-20/-/-/-/-)
Hambo	1d6	1-3	1d4 adicional si se llevan con cuchillas (-10/-/-/-/-)
Hishi	1d4	1	(-10/-/-/-/-)
Tanto	2d4	1,5	Algunos samurais llevan uno en la empuñadura de la Katana (-15/-/-/-/-)
Kozuka	2d4	0,5	(-5/-15/-/-/-)
Sai	1d4	2-3	Si se usa para parar da un 25% a la parada (-20/-20/-/-/-)
Ninjato	1d8+1d4	3-4	Tiene varias opciones
Katana	1d6+2d4	4-6	Si se usa a dos manos hace 1d4 mas de daño
Wakizashi	1d6+1d4	2-4	
No-Dachi	2d10	7-9	
Kyoketsu-Shogei	1d2 1d6	5-7	Látigo Cuchillas (0/-30/-/-/-)
Kusari-Fundo	1d2 1d4	4-5	Látigo Palos (0/-10/-20/-/-)
Kusari-gama	1d2 1d6	5-7	Látigo Cuchilla (0/-30/-/-/-)
Kaginawa	2d2	5-8	(0/0/-20/-/-)
Kusari	1d4	4-5	(0/-20/-/-/-)
Nunchaku	2d4 1d6	2-3	Con las dos manos Con una mano
Naginata	2d10	7-9	(+5/-10/-/-/-)
Kumade	1d6+1d4	6-8	(+5/-15/-/-/-)
Shinobi-Zue	2d6 1d6	3-5	Con cuchilla Sin cuchilla (+5/15/-/-/-)
Nagikami	2d8	5-7	Causa el doble de daño si se usa sobre una montura (+10/-15/-/-/-)
Yari	1d6+1d4	4-7	(+5/-15/-/-/-)
Yarinage	1d6+1d4	4-7	(0/-10/-30/-90/-)
Dai-kyu	1d8	2-3	Especial (+25/+0/-30/-40/-50)
Han-kyu	1d6	1-2	Especial (+10/+0/-40/-70/-90)
Oyumi	1d10	7-12	(+30/+0/-25/-40/-55)
Shuriken	1d4	0,25	(+10/+0/-30/-/-)

os números que vienen en las notas indican los modificadores al alcance siendo los varemos en metros: 3 15 30 60 y 90 respectivamente. Si un arma no tiene valores no se le puede arrojar.

ARMAS DEL IMPERIO JADE

Sable: Existen distintas variaciones el sable, como son el de ave fénix, el de na y el tradicional o de cola de buey. Se compaña de unas pañoletas amarradas al mo que le dan mas vistosidad.

Espada: La espada, a diferencia el sable es delgada y con doble filo. Su anejo es más elegante y sofisticado que del sable, es decir, expresa más técnica suavidad en sus movimientos que fuerza energía. Fabricada en una aleación de once y latón. Consta también de diferentes estilos como son: el Taijijian (Espada de Tai -Chi), WuDang, Qingping.

Bastón: Es una de las armas más largas del arsenal del kung fu y también de las más antiguas. Existen diferentes tipos, así como estilos de manejarlo. El más famoso de ellos es el de shaolin. A diferencia del bo, esta hecho de materiales flexibles como el "Palo de Hueso", mientras que el Bo es de madera rígida. Este principio cumple con la filosofía de las artes marciales del Imperio de Jade, de que es mejor ser flexible que rígido, "Los árboles rígidos y fuertes son extraídos desde su

raíz por los vientos fuertes, mientras que las palmeras resisten huracanes".

Bastón de dos secciones: consta de dos secciones de madera, unidas por una cadena de prácticamente la misma longitud que las secciones de madera. Se usaba para rastrillar el grano de arroz.

Bastón de tres secciones: Pertenece a la misma época que el anterior. Este arma se caracteriza por sus tres divisiones. Tiene la misma longitud que un bastón pero dividido en tres por medio de cadenas. Su manejo es difícil y se requiere de mucha práctica para tan sólo aprender a darle una vuelta completa.

Látigo de nueve secciones: Consiste en 9 secciones de metal, unidas una a la otra en forma de cadena con una agarradera en un extremo, cubierta con pañoletas y una pieza de metal sólido en el otro. Sus técnicas de uso consisten en enredarlo en su propio cuerpo y lanzarlo con fuerza para herir al atacante. Es una de las armas más impresionantes por la cantidad de acrobacias que realiza su practicante. A diferencia del resto de armas látigo, ésta puede atacar cada turno, pero debido a su corta longitud sólo recibe +2 a la iniciativa, considerándose además combate cuerpo a cuerpo.

Dardo: Está construida de un dardo de metal sólido, amarrado a una cuerda, su practica consiste en enredarlo en el cuerpo y después despedirlo directamente con fuerza hacia algún punto vital del contrincante.
Observar la práctica del dardo es un espectáculo hermoso y lleno de elegancia

Trindente: Ha tenido muchos nombres respecto a sus traducciones. Se le llama también lanza de tres puntas, o cuando solo tiene dos, lanza "toro". Consiste en una lanza con tres (o dos) puntas afiladas y sus técnicas se basan en cortar presionar o empujar al atacante. Entre sus formas más comunes destacan "el vuelo del tigre" y Taibao.

Pala de Media Luna: Es un arma popular entre los practicantes de wu-shu. Data de la dinastía Chan, cuando era utilizada por los campesinos pues, además de ser una herramienta útil en la agricultura, podía ser utilizada en la defensa. En su época fue construida de aleación de bronce, hasta la época del periodo de guerra en la que se construyó de hierro.

Tridente de los nueve dragones: En el Imperio de Jade, el Dragón es considerado como el rey espiritual de todos los animales y era el animal de la realeza. Solía representar al emperador y a su corte. El número nueve, que es el mayor número simple, también tiene un significado místico para los hombres del Imperio de Jade. Es muy normal que se combine el espíritu del Dragón con el número nueve, como en el Tridente de los Nueve Dragones.

El Tridente de los Nueve Dragones se clasifica dentro de las armas largas pesadas. Mide 1,8 metros y pesa unos 9kgs. Aproximadamente. Tiene una cabeza de tridente convencional (de tres puntos. El central, alargado tipo lanza y los otros dos curvados). Por debajo de la cabeza hay 4 ramas de doble gancho y bordes afilados. Estos ganchos se encuentran en ángulo recto unos de otros. Cada gancho representa un Dragón. El noveno Dragón lo forma el gancho del tridente en sí.

Alabardas: Hay dos modelos de éste arma: la corta y la larga. Ambos modelos constan de un bastón con una cuchilla en la punta. Entre ellas se diferencian por el tipo de hoja y por la longitud del bastón. Son usadas por muchos guerreros y pueden ser muy peligrosas en manos expertas.

Maestro de armas a caballo, con lanza y armadura de combate

Doble Sable: Éste arma es muy versátil. Consiste en dos sables unidos, de modo que entran en la misma funda. Pueden usarse como uno solo y llegado el momento, se pueden separar usando cada uno con una mano y dando la posibilidad de dos acciones por turno de acción, considerando la penalización por la mano izquierda.

Sable del sur: Esta espada tiene una hoja rectilínea y de una anchura considerable, (prácticamente del mismo ancho que la mano de un hombre). Su punta característica y su uso la convierten en un arma muy temida. Esta arma es usada solo por algunos especialistas de ciertos estilos.

Cuchillos cola de pez: Consta de dos cuchillas, muy peligrosas en combate a distancias cortas.

Lanza: Éste arma es muy común entre practicantes de artes marciales basadas en el kung fu. Consiste en un bastón con una punta cortante y afilada en la punta, en la unión entre la punta y la madera tiene un pañuelo, plumas o algo similar.

Mandoble: Consiste en un arma similar a la espada, sólo que de mayor tamaño y mucho más rígida. Se necesitan las dos manos para usarla.

Sable de nueve anillos: Éste enorme sable recibe su nombre por una serie de 9 anillos, que tiene a lo largo en la parte no cortante, lo cual sirve para desarmar al oponente atrapando el arma con las anillas.

Anillas: son unos brazales, con los cuales, un artista marcial puede bloquear armas, pero no puede usarlas para golpear, exceptuando los practicantes de Hung Gar, que cambian el código del puño por el de las anillas, sumando el bono al daño del estilo.

Aros: Estos aros son dos cuchillas muy afiladas que se sostienen por la unica parte que no tienen filo. Son excepcionales en el uso de algunos estilos de lucha. No tienen penalizador a desarmar.

Garras: Éste arma consiste en unas cuchillas que se ponen sobre el dorso de la mano. Están extremadamente afiladas y el estilo del tigre puede usarlas como arma de kata.

Hacha: Un arma muy común entre los bandidos y entre los campesino.

ARMA	DAÑO	PESO	NOTAS
Sable	1d8+1d6	4-6	
Espada	1d8+1d4	3-4	
Bastón	2d6	2	
Bastón de 2 secciones	1d6 / 2d4(a 2 manos)	1-2	
Bastón de 3 secciones	1d6+1d4	2-3	
Látigo de 9 secciones	1d4+2 ignora armaduras	4	(0/-/-/-) puede hacer presas
Dardo	1d4 ignora armaduras	2	(0/-20/-/-)puede hacer presas
Tridente	1d6+2d4	6-8	
Pala de media luna	2d10	10-12	
Tridente de los 9 dragones	2d10+1d8	14-16	No tiene penalizador a desarmar y da 5 niveles a favor
Alabarda corta	1d10+1d4	6-8	
Alabarda larga	1d10+1d8	7-9	
Doble sable	1d6 cada uno/1d8 unidos	4-5	
Sable del sur	1d6+1d8	4-6	
Cuchillos cola de pez	2d4	3	(-10/-30/-/-)
Lanza	1d6+1d4	4-7	
Mandoble chino	2d8	8	
Sable de 9 anillos	1d8+1d6	7	Tiene solo –10 a desarmar y da 2 niveles a favor
Anillas	1d6	2	Se puede utilizar para bloquear armas
Aros	2d4	4	No tiene penalizadores a desarmar
Garras	1d6	2	
Hacha	1d6+1d4	2	

ARMAS DE LOS SUREÑOS

La gente que vive en el sur utiliza otro tipo de armas. Por ejemplo, no utiliza bastones, y sus espadas son: dagas, cimitarras, alfanjes y mandobles. No tienen armas de cadena, sus arcos son normales, y sus lanzas son de a pie, caballería y jabalinas

Daga/cuchillo	1d4	1,5	(-10/-20/-30/-/-)
Cimitarra	1d8+1d4	2-3	
Alfanje	2d8	3-5	
Mandoble	2d10	7-9	
Lanza	1d6+1d4	4-7	Inflige el doble de daño a lomos de una montura (-10/-20/-30/-/-)
Lanza de caballería	2d8	7-8	Inflige el doble de daño a lomos de una montura
Jabalina	1d6	1	(0/-20/-40/-/-)
Arcos	1d6	1	(+25/0/-35/-40/-)

ARMAS DE SAER THAI

Este reino se caracteriza por armas ligeras que no les molesten en demasía, debido a que viven en islas y pasan gran parte de su tiempo en barcos o pescando.

Kriss: Esta daga es típica de esta nación, todo el mundo prácticamente sabe usarla. Su característica principal es que su hoja es muy fina y a veces puede estar ondulada.

Espada látigo: Una espada construida con una fina lámina de metal que se dobla y golpea. Es extremadamente peligrosa y una pifia puede costarle la vida al que la usa, pero su forma hace que el enemigo tenga –20 a las habilidades de bloqueo y de esquiva, aunque las tiradas de pifia son 90-100.

Lanza Saer: Este tipo de arma es bastante similar a la de otras naciones y es el arma principal de sus ejércitos junto con los arcos y hoces.

Arpón: Debido a la habilidad de pesca que tiene este pueblo, el arpón se ha convertido en un arma bastante peligrosa.

Arco: utilizan unos arcos construidos con madera de palmera muy efectivos.

Kriss	1d4	1	(-10/-20/-30/-/-)
Espada látigo	1d8+1d4	2	Extremadamente peligrosa
Lanza Saer	1d6+1d4	4	No se puede utilizar a caballo, ignora 2 puntos de armadura (-10/-20/-30/-/-)
Arpon	2d6	3	Una vez que se clava no se puede sacar sin volver a causar daño
Arco	1d6	1	(+25/0/-35/-40/-)

Hijo del Sol y Ronin en un duelo

ARMADURAS

Debido a los estilos de lucha usados en las Tierras Imperecederas, las armaduras no son iguales al concepto que se tiene en otros juegos de fantasía. A causa del clima de las tierras imperecederas, la gente rara vez lleva armadura completa y en las tierras del sur, ni tan siquiera llevan algún tipo de armadura, solo escudos.

La protección indica el número de puntos de vida que se puede recibir en las partes del cuerpo que cubre, sin recibir daño. Si un ataque causa más puntos de vida que la protección de la armadura el daño que sobrepasa es el que se sufre.

Las armaduras se deterioran por ello tienen un factor de resistencia. Cuando la armadura sufre esos puntos de vida, estará destrozada y por lo tanto quedara inservible.

Hay tres tipos de penalizadores, a la **acción** que se aplica a todas las habilidades que requieran movimiento. A la **defensa**, que se aplica a la defensa pasiva, y a los **proyectiles,** que se aplica sólo a los proyectiles, ya sean de armas arrojadizas como arcos o ballestas.

ARMADURAS DEL IMPERIO DEL NORTE

Armadura ligera: Esta es la armadura más común en los imperios. Protege el torso y los dos brazos con 5 puntos de vida y no penaliza

Protección: 1d6 Res: 50

Penalizador: Ninguno

Do-maru: Una armadura diseñada para los arqueros. Protege los brazos y el torso.

Protección: 1d10 Res: 80

Penalizador: -15 a la acción y -15 a la defensa, 0 a los proyectiles.

Haidate: Parecido a un faldón, que protege las piernas. Está construida de tablillas de bambú atadas con un cordel.

Protección: 25% de proteger la pierna, cuando lo hace lo consigue con una protección de 1d10

Res: 30

Penalizador: -10 a la acción y –5 a la defensa

Hara-ate: Una armadura construida en madera o en metal (esto es raro), parecida a la armadura ligera. Usadas comúnmente por los samurais, protege los brazos y el torso.

Protección: 1d10 si es de madera, y 1d20 si es de metal

Res 130 y 170 respectivamente

Penalizador: -15 a la acción, -20 a proyectiles, -15 a la defensa.

Haramaki: Parecida al hara-ate pero más fina, lo que permite mayor maniobrabilidad. Protege brazos y torso.

Protección: 1d8 Res: 100

Penalizador: -5 a los proyectiles

Jinaboari: Una ropa algodonada para poner debajo de la armadura, esta ropa da un 2 de protección por las zonas de cuerpo donde se lleve pero da un –5 adicional a las penalizaciones.

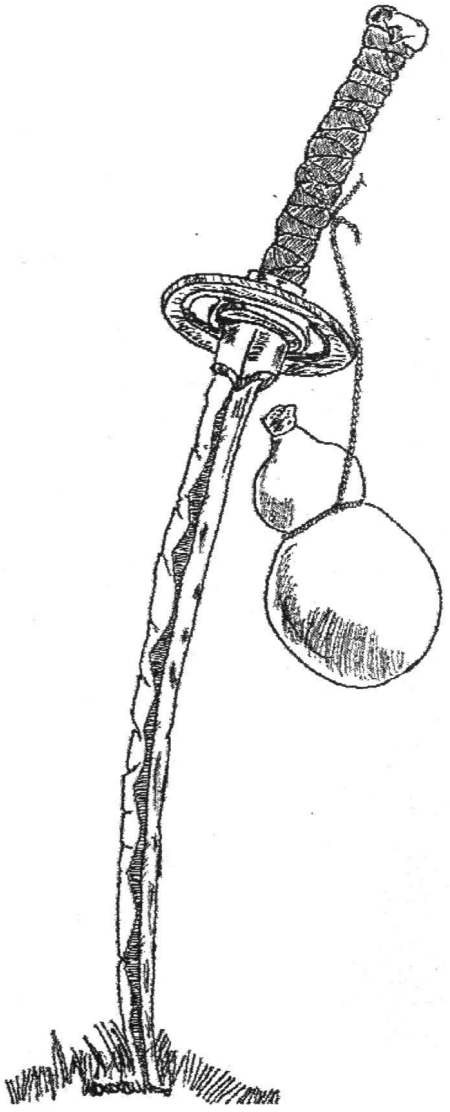
Protección: 2 Res:20

Penalizador: -5 adicional a todas.

Kote: estas hombreras construidas en bambú protegen los brazos.

Protección: 25% de proteger el brazo con una defensa de 1d10 si el 25% no surte efecto, nada.

Res: 30



Penalizador: -10 a la acción, -5 a la defensa

O-yoroi: Este tipo de armadura se puede poner sobre otra. Es una especie de coraza que cubre el torso.

Protección: 10

Penalizador: -20 a la acción, -20 a los proyectiles, -10 a la defensa.

Sode: Brazales que cubren con una protección de 1d6 y no dan penalizador, hay una versión que cubre con 1d6 y que tiene un 10% de ignorar los golpes en los brazos.

Protección: 1d6 Res: 50

Penalizador: Versión normal: ninguno, versión avanzada: -5 a la acción – 15 a los proyectiles, -10 a la defensa

Suneate: Grebas hechas de bambú. Protegen las piernas con 1d6 y no da penalizador.

Protección: 1d6 Res: 50

Penalizador: ninguno

YELMOS

Hachi: Este adorno no ofrece protección, simplemente se coloca en el yelmo y permite la entrada de Hachiman, el espíritu de la guerra en la mente del samurai, dándole coraje. Hay infinidad de modelos.

Kabuto: Es el yelmo normal en el imperio del manto blanco, y su protección es de 10.

Menpo: Una protección frontal que protege el rostro, los hay de muchas formas diferentes, aunque los más comunes son lisos, que cubren por debajo de los ojos hasta la barbilla y simulando el rostro de un demonio, dejando solo unos visores para ver. El Menpo da una protección adicional de 5 cuando se recibe un ataque en la cara. Pero reduce en –20 todas las maniobras de percepción.

Shikoro: Una protección para la nuca. Fabricado de metal y tablillas de bambú, ofrece una protección de 5 cuando se reciben ataques en el cuello.

ARMADURAS DEL IMPERIO DE JADE

En el imperio de jade las armaduras son muy similares a las del imperio del manto blanco. De hecho las del imperio del norte son adaptaciones en su mayor parte de las del sus vecinos del sur. Se basan primordialmente en la superposición de placas, ya sean de metal, madera e incluso piedra. En el imperio de jade no es común proteger las piernas, ya que confían más en la rapidez de movimientos que en la protección en si.

Armadura ligera: Esta es la armadura más común en los imperios. Protege el torso y los dos brazos con 1d6 puntos de vida y no penaliza

Protección: 1d6 Res: 50

Penalizador: Ninguno

Armadura de combate: esta armadura es la más común entre la soldadesca de jade, aunque dependiendo de la zona, está construida con madera, metal o piedra. Consta de una serie de pequeñas placas unidas por argollas que cubre el torso, el bajo vientre y los brazos.

Protección: 1d10(madera) 1d20(piedra) 2d10(metal)

Res: 130, 150 y 170

Penalizador: -15 a la acción,-20 proyectiles,-15 a la defensa

Armadura para arqueros: esta armadura es básicamente un peto fino de cuero que cubre el torso y el bajo vientre.

Protección: 1d8 Res: 80

Penalizador:-15 a la acción

Armadura pesada: esta armadura esta construida de piezas más grandes de metal, lleva hombreras un peto de una pieza, brazales y faldones. Suelen llevarlas sólo los oficiales y generales en combate. Protege el torso, brazos, bajo vientre y un 20% de las piernas.

Protección: 2d10 Res:200

Penalizador: -20 a la acción, -20 a la defensa pasiva, -30 a proyectiles

Ropas acolchadas: esta ropa no da protección, pero hace que las armaduras no dañen a su portador. Su diseño es bastante bueno y su efecto es anular un –5 a la armadura que se lleva puesta.

Grebas: estas grebas, de metal generalmente, se atan a las piernas. Son la única protección en esta parte del cuerpo que hay en el Imperio de Jade. Pero al cubrir sólo la parte delantera de las mismas sólo funciona el 50% de las veces

Protección: 1d8(madera) 1d10(metal) Res: 40, 50

Penalizador: -5/-10 a la acción

YELMOS

Yelmo de combate: el yelmo normal del imperio de jade, su protección es 1d10. Aunque no suele ser usado nada mas que en batallas.

Gorjal: una pieza de malla que se une al casco por la parte trasera y que llega a los hombros, ofreciendo un 1d6 de protección en el cuello.

Yelmo de guardia: este yelmo más ligero y barato consiste en una pieza de metal que los guardias suelen llevar en sus quehaceres. No puede ponérsele gorjal y protege con un 1d6 la cabeza.

PIEZAS COMUNES

Guantes: los guantes son protecciones para las manos. Generalmente están hechos de cuero pero algunos pueden tener piezas de metal.

Protección: 1d4/1d6 si tienen piezas de metal Res: 10, 15

Penalizador: -5/-10 a los proyectiles.

Guantelete de arquero: estos guantes son especialmente diseñados para los arqueros, su protección es muy inferior pero no tienen penalizador.

Protección: 1

Penalizador: -

Botas: todos los ejércitos, exceptuando a los hijos de la luna, equipan a sus hombres con botas para el combate. éstas están construidas con cuero.

Protección: 1d4(pies)

Res: 20

Penalizador: -5 a la acción

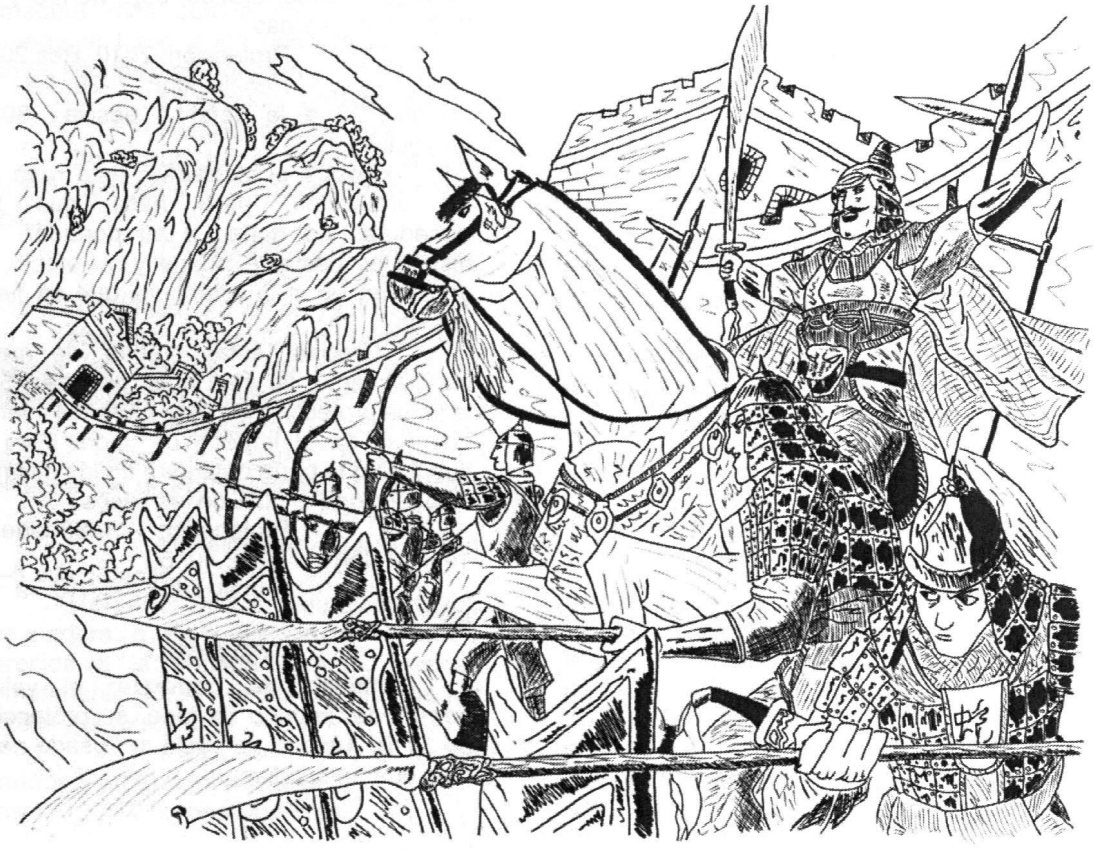
FLECHAS

Debido a los arcos tan específicos que existen, el daño que hay en la tabla es el de las flechas normales para esos arcos. Pero hay otras flechas con funciones especiales.

Flecha de punta plana: Ésta flecha causa 1d4 adicional de daño debido a la perforación que provoca. Es muy común en las batallas, cuando se dispara contra unidades con protección. Su coste es por 1.5 del de las flechas normales.

Flecha zumbadora: Diseñada con una cabeza hueca sirve como señal entre las unidades. También es posible llenarla de sustancias tóxicas para que rocíe un área. Este área es de 30metros desde el arquero hacia delante con 3 metros de ancho. Su coste es el doble de las flechas normales.

Flecha de ancas de rana: Esta flecha está diseñada con una punta en V abierta y sirve para cortar cuerdas, aunque también es usada contra unidades ligeras, causando 1d8 adicional de daño, aunque las armaduras duplican su valor de defensa. Este daño adicional se considera por corte. El coste de estas potentes flechas es de 2,5 el coste normal.



Soldados del Feudo de la Serpiente defendiendo la Muralla

EL COMBATE

¿Que sería un juego de rol sin los combates? Pues sería algo más sano para los personajes, pero más aburrido para los jugadores que reprimirían toda la acción de este tipo de juegos. En esta sección se intentará exponer la forma de dirigir y de sobrevivir a un combate.

SECUENCIA DE COMBATE, LA INICIATIVA

Un asalto de combate tiene una duración de entre 2 y 3 segundos. Cómo es normal en este tiempo, no se pueden realizar muchas acciones, aunque hay personajes que poco a poco van adquiriendo más velocidad y con ello más acciones.

En primera instancia, un personaje solo podrá hacer una acción por cada asalto... pero eso olvídalo, todos hemos visto esas películas de artes marciales donde en menos de un segundo los golpes se suceden de una manera tan veloz que ni tan siquiera se ven los brazos. Y, aunque eso está fuera del cómputo real de las cosas, podemos aceptarlo ya que esto es un juego de fantasía, aunque un personaje deberá mejorar mucho para poder hacerlo.

La secuencia de combate nos indica el orden en el que actuarán los personajes involucrados en una lucha y se determina por el nivel que se tiene en REF. Los que tienen más nivel actúan antes y por norma general, pueden tener más acciones, por lo que es algo importante. Si dos personajes tienen el mismo nivel de REF, ambos actúan simultáneamente. Esto significa que lo que uno haga no afectará al estado del otro.

Ejemplo: si tenemos cuatro personajes con REF 13, 18, 18 y 20 el orden de actuación seria primero el de 20 seguido por los dos de 18 y finalmente el de 13, además si por ejemplo, el de 13 quedase fuera de combate antes de llegar su turno éste no podría hacer nada pues lo han dejado KO antes de que le diera tiempo a realizar su acción por completo.

Pero, ¿cuántas acciones tiene un personaje por asalto? Cada personaje tiene una cantidad de acciones por asalto en relación a sus REF, según la siguiente tabla:

Nivel de REF	Nº de acciones
1-5	½
6-10	1
11-15	2
16-18	3
19-21	4
Por cada fracción adicional de 3	+1

Las acciones están determinadas por turnos dentro de un mismo asalto, de tal manera que se consideran como rondas diferentes, pero cada personaje podrá llegar sólo hasta donde sus posibilidades de REF o sus habilidades le permitan, ya que por cada acción que se realiza, a partir de la primera, el personaje sufre una penalización de –30 acumulable al resto, así se tiene un penalizador de –30 por la 2ª acción, pero a la tercera se tiene un –60, a la cuarta –90, y así sucesivamente.

Ejemplo: siguiendo con el caso anterior, nuestro personaje de reflejos 20 podría llegar hasta el cuarto turno en el mismo asalto, haciendo 4 acciones. Mientras que el de REF 13 solo tendría la posibilidad de llegar al segundo turno del asalto y realizar solo dos acciones.

Aunque las armas tienen mucho que ver en esto. Un arma, dependiendo de cual sea, da un bono a la iniciativa, diferenciando de este modo la distancia a la que llegan. Aunque este bono no se aplique a la hora de ver qué número de acciones se tienen, puede cambiar el curso de un combate. Para saber qué armas dan bono, mirar la siguiente tabla.

Arma	Bono iniciativa
Lanzas, bastones largos	+3
Armas a dos manos, bastones medios	+2
Armas a una mano, bastones cortos	+1
Cuchillos y artes marciales	+0

Las armas de cadena son especiales. Se consideran como lanzas a la hora de la iniciativa; así mismo, pueden usarse sólo los extremos para luchar, quedando como cuchillos.

Otros modificadores a la iniciativa los pueden otorgar los puntos Chi, habilidades de desarrollo independiente, conjuros...

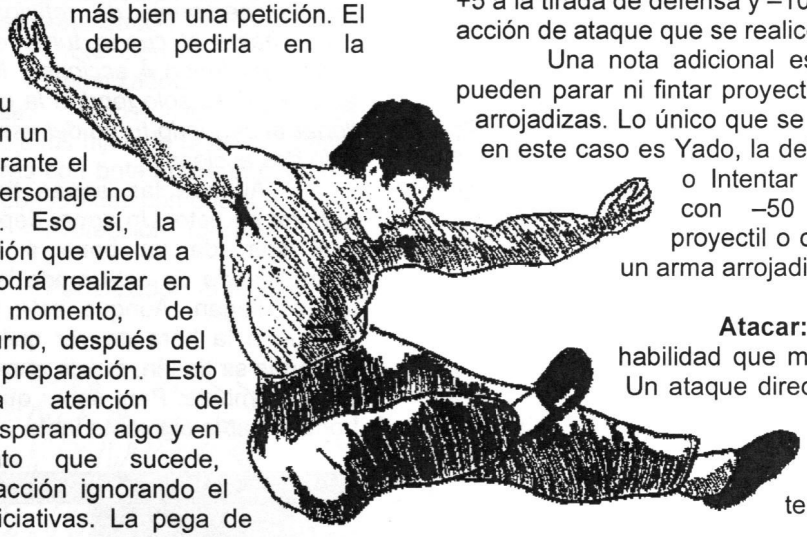
ACCIONES DE COMBATE

Hay una infinidad de acciones de combate. Aquí expondremos tan solo algunas de ellas, las más comunes, pero muchas de éstas serán modificadas según la situación. Primero hay que marcar unos daños base para el combate sin armas, según la siguiente tabla.

Tipo de ataque	Daño del ataque
Patada	1d6
Puñetazo	1d4
Cabezazo	1d2

Cada personaje puede elegir cuando llegue su turno entre muchas opciones, entre ellas las de atacar, parar, esquivar, desenvainar, utilizar una habilidad, retrasar una acción... para una mayor comodidad vienen aquí descritas una a una.

Acción de oportunidad: Esta acción es más bien una petición. El jugador debe pedirla en la primera acción de su personaje en un asalto, y durante el mismo, el personaje no hará nada. Eso sí, la primera acción que vuelva a hacer la podrá realizar en cualquier momento, de cualquier turno, después del asalto de preparación. Esto simula la atención del personaje esperando algo y en el momento que sucede, realiza su acción ignorando el resto de iniciativas. La pega de esta acción es que si el personaje pasa así demasiados turnos la tensión comienza a dañarlo, a razón de un punto de vida a partir del décimo turno de combate total, (no del propio personaje).



Patada en salto

Desenvainar un arma: Esta acción ocupa un turno entero, a menos que se utilice Iai. En este caso el desenvaine no ocupará acción.

Utilizar una habilidad: Es una acción de combate que ocupa habilidades como; acrobacias, caídas... lo cual ocupará un turno. Pero hay otras que son sólo para saber si el personaje puede realizar algo con éxito (como el Iaijutsu o el Ko-Ashi) lo cual no le ocupa acción sino solamente un efecto de éxito. Otras que ocupan varios asaltos o incluso minutos como puede ser; abrir una cerradura.

Parar, esquivar o finta: Estas acciones, en principio, pueden parecer parecidas, pero en realidad son diferentes, ya que solo se puede parar un ataque que sea similar. Es decir, que si el enemigo tiene armas no se podrá parar un ataque a menos que se esté luchando con un arma que por lógica lo permita y si no se tienen armas, no se podrá parar un ataque con armas (ver sección del dj para mas información). La esquiva utiliza el movimiento del cuerpo para evitar el golpe y la finta provoca el desplazamiento lateral para evitar caer presa de un agarrón, un estrangulamiento o una luxación. Las paradas, fintas y esquivas pueden adelantarse a la acción del personaje contando en todo caso como acciones.

En las esquivas y bloqueos se puede dar un paso hacia atrás. Esto ofrece +5 a la tirada de defensa y –10 a la próxima acción de ataque que se realice.

Una nota adicional es que no se pueden parar ni fintar proyectiles ni armas arrojadizas. Lo único que se puede hacer en este caso es Yado, la defensa normal o Intentar una esquiva con –50 si es un proyectil o con –30 si es un arma arrojadiza.

Atacar: esta es la habilidad que más se usará. Un ataque directo, para que un ataque tenga éxito se debe tener en cuenta si el enemigo para, esquiva o finta, si es así, el personaje defensor realiza una tirada de su habilidad específica, modificando la habilidad del atacante con el efecto provocado en su tirada. O bien, si el personaje no para en ese momento, el atacante hace su tirada y si realiza la acción el ataque habrá tenido éxito.

Al atacar, se puede hacer un ataque normal sin mucho más que contar o bien hacer algo más espectacular, como dar un giro o saltar, o ambas cosas a la vez. Estas acciones solo tienen que describirse y aplicar los modificadores según la siguiente tabla:

Salto	+5 al ataque contra cabeza, cuello y torso *2 al código de dados de daño contra las piernas Si el enemigo bloquea tiene que hacerse una tirada de resistencia con los REF contra la FUE del contrario para no acabar derribado
Giro	*2 al código de dados de daño -30 al ataque -2 a la iniciativa en ese turno Si el golpe es bloqueado se queda de espaldas al enemigo.
Golpes dobles	-20 al ataque Se suman los códigos de daño de los ataques (el bono al daño solo cuenta una vez) Si el oponente ataca antes de tu próxima acción no puedes aplicar ninguna defensa activa

OTRAS ACCIONES DE COMBATE

Además de estas acciones podemos hacer otras cosas como:

Arcos y armas arrojadizas: Los arcos tienen que ser recargados para poder disparar, el recargar un arco requiere una acción, pero se pueden efectuar disparos rápidos aunque con un penalizador dependiendo del arco al que se refiera:

Day-kyu: -30
Han-kyu: -10
Oyumi: se tiene que recargar un turno completo, pero puede ir cargada.
Arco sureño: -20
Cerbatana de los Hijos de la Luna: -50

Aparte de esto las armas arrojadizas como shurikens, pasadores... pueden lanzarse a razón de dos por turno sin penalizador adicional por acción.

Cambiar de estilo: para cambiar de estilo de combate hace falta una acción. El cambiar de estilo no requiere tirada pero sí se cuenta como acción para el penalizador de las siguientes.

ATAQUE Y DEFENSA

- El atacante dice a que parte del cuerpo ataca y como (patada, puño...)
- El defensor decide si defiende, hace su tirada de defensa modificada por la tabla de defensa y le resta el efecto a la habilidad de ataque del oponente.
- El atacante modifica su habilidad y hace la tirada, si esta tiene éxito golpea al enemigo y hace los efectos normales de daño.

Combos: Los combos son varios movimientos encadenados que pueden hacer los personajes como si de uno solo se tratase, es decir, teniendo cada movimiento sólo la penalización por el turno en el que se este realizando, así como otras como las localizaciones.

Para determinar el combo, hay que tener en cuenta los siguientes factores:

- El movimiento tendrá un penalizador de –30 por cada movimiento después del primero que componga el combo. Adicionalmente del penalizador por turno de acción en el asalto que corresponda.
- El combo sólo ocupa un turno de asalto y solo consume una acción.
- Debe estar enfocado a un arte marcial, que debe tener bonificador en cada movimiento.
- Debe ser una cadena de movimientos lógica, descrita en el mismo y aceptada por el DJ.
- Ponerle algún nombre.
- El personaje sólo puede hacer tantos movimientos en un combo, como acciones disponga en un asalto según sus REF.
- Para que el combo tenga éxito, primero se debe pasar una tirada por el combo y luego una por cada acción con la habilidad de combate, pero si la tirada del combo no tiene éxito el personaje no hará nada.
- Si se pifia o falla alguno de los movimientos, según el caso, el combo queda interrumpido.
- El multiplicador para aumentar la habilidad es igual al número de acciones que compongan el combo.
- Se pueden usar varias artes marciales para un combo, pero por cada estilo diferente al primero se añadirá un +1 al multiplicador además de tener que definirse qué estilo se usa en cada acción.

A continuación se describen algunos ejemplos de combos.

Patada huracán:

AM: Taekwondo
Numero de acciones: 2
Penalizador: -30
Multiplicador: 2

Se lanza una patada circular a la cabeza o cuello con la pierna atrasada, luego para compensar el cambio de

guardia y volver a la posición original se lanza otra en giro con la otra pierna al torso o al bajo vientre del adversario.

Caída del tonto:

AM: aikido
Numero de acciones: 3
Penalizador: -60
Multiplicador: 3

Se bloquea un ataque de puño luego se provoca un agarran en el brazo o mano bloqueado y finalmente se hace un derribo.

Así ya se pueden generar los propios combos y cada jugador puede crear prácticamente su propio estilo de lucha.

Desarmar: Habrá ocasiones en las que un oponente querrá desarmar a otro. En estas ocasiones no se hace daño, el golpe se realizará de forma totalmente normal, si tiene éxito se deberá tirar una TR de FUE vs FUE por parte del objetivo si el impacto ha sido contra la mano con 5 niveles adicionales para el atacante y si es contra el brazo el atacante tendrá +2 niveles.

También se puede desarmar a un objetivo golpeando en el arma. Para ello se hace lo mismo, pero se tiene un –20 al ataque para golpear el arma si es con mano vacía, o –15 si es con otro arma, lanzando después la tirada de FUE

Otra forma de desarmar a un objetivo es que éste quede aturdido. Si esto ocurre, el personaje deberá hacer una TR de su AD vs los puntos de vida del golpe que le hayan dejado aturdido y en caso de que fallara dejaría caer el arma.

Golpear a varios oponentes de un solo golpe: Se puede golpear a más de un enemigo con un ataque, a razón de -20 al ataque por cada oponente adicional, amén de los penalizadores por turno. Para esto sólo se hace una tirada de ataque, que es la que vale para todos los objetivos y cada uno de éstos tiene sus defensas independientes. Naturalmente, el ataque debe ser lógico, y si algún oponente lo bloquea, la acción queda detenida en ese punto.

Lanzar: Para lanzar algún tipo de arma es necesaria la habilidad de la misma. Pero para lanzar otro tipo de cosas, se puede utilizar la característica de REF multiplicada por algún valor considerado por el DJ dependiendo del objeto, el peso, la distancia....

Luchar con dos armas: Cuando se lucha con dos armas, se considera que son ataques dobles (mirar tabla más arriba), las pifias en lugar de 96-100 serian de 90-100 para ambas manos, aunque se puede optar por atacar con un arma y parar con la otra teniendo –15 adicional a otros modificadores a cada una de estas acciones.

Ejemplo: un samurai pretende en su segunda acción atacar con la katana y bloquear con el wakizashi, su ataque vendría modificado por –30 de segunda acción, -15 por la doble acción, un total de –45, mientras que la defensa tendría un –20 adicional por la mano mala, -65.

Esta regla simula algunas de las ventajas de las armas contra las artes marciales.

Una vez explicadas, las acciones de combate se tienen que definir los modificadores al combate por cada uno de los participantes, los cuales tienen modificadores por las acciones de ataque y defensa

Modificadores adicionales a la defensa:

+variable	Por hechizos o hab. Chi
+variable	Por defensa pasiva
+20	Por cobertura media blanda
+40	Cobertura total blanda
+50	Cobertura media dura
+100	Cobertura total dura
-20	Bloquear con las piernas
-10	Se ha perdido el 25% de los puntos de vida
-20	Se ha perdido el 50% de los puntos de vida
-30	Se ha perdido el 75% de los puntos de vida

Modificadores adicionales al ataque:

+15	Ataque por el flanco
+20	Ataque por la espalda
+20	Ataque por sorpresa
+20	Adversario aturdido
+30	Adversario derribado
+50	Adversario postrado
+20	Cargando
-10	Se ha perdido el 25% de los puntos de vida
-20	Se ha perdido el 50% de los puntos de vida
-30	Se ha perdido el 75% de los puntos de vida
-20	Si el arma esta en la mano izquierda
-variable	localización
-variable	Efecto de la defensa del contrario

ACTITUDES DE COMBATE

Un personaje tiene tres formas de enfrentarse a un combate:

- Agresiva: el personaje deja de lado sus defensas para realizar golpes más precisos y/o fuertes, recibiendo +10 al ataque y –15 a las defensas activas.
- Normal: el personaje lucha de una forma equilibrada entre la defensa y el ataque, no recibe modificadores adicionales.
- Defensiva: el personaje puede verse superado o quizás quiera ver cómo lucha su oponente antes de lanzarse al ataque. Esta actitud otorga +10 a las defensas activas y –15 al ataque.

Los modificadores de esta tirada afectan tan sólo a los valores activos (que necesitan tiradas) nunca a los pasivos.
El cambio de una actitud a otra cuesta una acción, aunque ésta puede ser conjugada con un cambio de estilo, es decir, que cambiar de actitud y estilo puede hacerse como una única acción.

FASE DE DAÑOS

El atacante debe determinar qué parte del cuerpo del enemigo quiere atacar siempre y cuando sea posible, pronto descubrirás que en Shan Hu no siempre se vence haciendo que el enemigo pierda todos sus puntos de vida, sino eliminando su potencial de combate atacando puntos vulnerables como pueden ser la manos o acabando con un enemigo de un solo golpe potente y preciso al cuello. Por ello, cada parte del cuerpo tiene una dificultad a la hora de ser atacada que modificará la habilidad del atacante, y este penalizador se expresa en la siguiente tabla.

cabeza	-50
Pecho/tronco	-
Bajo vientre	-25
Uno de los brazos	-20
Una de las piernas	-10
Cuello	-55
Manos	-35
Pies	-35

Puede ocurrir en ocasiones que el impacto no pueda determinarse donde tiene lugar o no pueda escogerse por alguna razón. En ese caso, se lanza 1d20 indicando el lugar en la siguiente lista.

1 cabeza
2 cuello
3-6 torso
7-8 bajo vientre
9-10 brazo izquierdo
11-12 brazo derecho
13-14 pierna izquierda
15-16 pierna derecha
17 mano izquierda
18 mano derecha
19 pie izquierdo
20 pie derecho

Cuando un personaje recibe más daños en una localización del cuerpo de los que puede soportar en ella, el personaje acaba con ese apéndice de su anatomía inhabilitado. Esto provocaría la incapacidad de seguir luchando, si esto tiene lugar en la cabeza, cuello, tronco o bajo vientre, dejándolo adicionalmente postrado. Por el contrario, si fuera en otra parte del cuerpo se obtendría un penalizador según la siguiente tabla.

Parte afectada	Penalizador
Manos	-25
Pies	-35
Brazos	-40
Piernas	-50

Aparte de estos penalizadores hay que tener en cuenta que en Shan Hu existen varios tipos de daños. No es lo mismo un golpe con mano desnuda, que un golpe de espada o con un arma contundente. Por eso hay que tener en cuenta que se pueden amputar o destrozar partes del cuerpo, si de un golpe se

Patada circular

realizan un número determinado de puntos de vida. Estos puntos de vida necesarios para hacer el daño suficiente se ven reflejados por los puntos que tiene el personaje que recibe la herida, multiplicados por un valor, dependiendo el tipo de daño según la siguiente tabla:

Tipo de daño	multiplicador
Corte, penetracion	X3
contundente	X4
Mano vacía	X5

De esta forma al recibir estos puntos, se destroza permanentemente esa parte del cuerpo con las siguientes consecuencias.

Cabeza, cuello, tronco y bajo vientre: el personaje muere por daño masivo en los órganos vitales.

En los brazos y piernas el personaje debe hacer una tirada de resistencia de su CON contra el nivel de puntos de vida que haya sufrido en la herida. Si lo supera podrá seguir luchando con el penalizador pertinente, perdiendo 2 puntos de vida por turno como hemorragia y cuando llegue a su CON por debajo de cero, muere. Si no pasa la tirada, cae inconsciente al suelo con la hemorragia y quedando postrado.

En manos y pies se hace una tirada de CON contra el nivel de la herida. Si se supera, el personaje continúa luchando con los penalizadores pertinentes y una hemorragia de 1 PV y muriendo si no cierra la misma antes de llegar a su CON por debajo de cero. Si no la supera, el personaje cae inconsciente perdiendo el punto de vida.

Las hemorragias son ignoradas si no ha sido un corte o una perforación. Los golpes no producen pérdidas de miembros, sólo astillamientos y roturas irreparables.

Cuando un personaje recibe puntos de vida, estos son reducidos de la parte del cuerpo que afectan y de los totales. Cada vez que un personaje pierde puntos de vida debe hacer una tirada de resistencia contra los puntos totales de vida que haya perdido hasta ese momento, con su media de CON+AD, si no la supera queda aturdido. Esto quiere decir que el personaje no puede hacer nada excepto parar o esquivar con la mitad de la habilidad total (esto es incluyendo los bonos por estilos), durante el asalto en curso y durante 1d4 asaltos adicionales.

DETERMINACIÓN DEL DAÑO

La determinación del daño se hace lanzando los dados de daño que produzca el ataque + el valor del modificador al daño que tiene el personaje (si es ataque a distancia no se aplica) – el aguante – la armadura. De todas formas existen los críticos, es decir, si el personaje saca menos del 10% de su capacidad de ataque en los dados, es un golpe crítico. Por lo tanto, los dados que tira, el arma o el ataque por su código, son el doble pero no los de modificador al daño.

Cuando un personaje sufre una herida en una de sus partes, el daño que sufre el personaje recibe un número máximo de puntos de vida igual a la cantidad que tenga en esa localización, aunque las tiradas de resistencia se hacen contra el código entero que haya pasado las defensas.

OTROS TIPOS DE DAÑO

Caídas: el personaje sufre una caída desde cierta altura, por lo tanto, recibe 1d6 puntos de vida generales por cada metro después de los tres primeros. Este daño puede ser menor debido a habilidades, movimientos chi o magia.

Asfixia: Si el personaje se somete a un espacio donde no puede respirar, ya sea debajo de agua o en cualquier otro lugar, deberá hacer tiradas según la siguiente norma: En el primer turno, deberá hacer una tirada de CONx10 o menos en 1d100, en el primer asalto, CONx9 en el segundo, CONx8 en el tercero y así sucesivamente hasta que llegue a CON. A partir de este momento, no deberá seguir bajando y sufrirá los efectos de la asfixia igualmente. Si el personaje falla una de las tiradas o llega a su CON, el daño que recibe será de 1d8 por tragar agua, u otra categoría por cualquier otro efecto, durante todos los asaltos hasta que se salga de la situación. Este daño no está modificado por el aguante.

Esta regla también se aplica a personajes que están siendo estrangulados, siempre que no sea con artes marciales, o que están respirando humo en un incendio.

Venenos: Los venenos tienen una puntuación numérica. Ésto hace que el cuerpo pueda resistirlos. Para poder conseguirlo, se debe pasar una tirada de CON contra el valor del veneno. Los venenos más rápidos tardan en hacer efecto 3-4 asaltos y los de los animales

suelen tardar del orden de algunos minutos.

Uso de armas como látigos: el uso de armas como látigos da al usuario la opción de golpear o de agarrar al enemigo con el arma, aunque con un penalizador de -20. No causa daño por el golpe pero si puede inmovilizar o estrangular por asfixia a un oponente, debido al agarre de la misma. Así mismo, un látigo o arma de cadena larga solo ataca una vez de cada dos acciones, debido a que se requiere una acción para recoger el arma. Las tiradas de acrobacias pueden valer para esquivar a este tipo de arma y moverse en alguna dirección.

Fuego: el fuego causa daño y llega a matar, el daño depende de la intensidad de la llama, pero hay que tener en cuenta que estas heridas si no son tratadas correctamente pueden supurar, infectarse y matar a la victima.

- Antorcha 1d6
- Hoguera pequeña 1d8
- Hoguera grande / aceite hirviendo 1d10
- Edificio en llamas 1d12

(este daño se considera por asalto)

Practicante de la grulla blanca

LAS ARTES MARCIALES

Las artes marciales son el arma más poderosa de las tierras imperecederas, hacen que la persona más débil pueda convertirse en un formidable adversario haciendo sudar sangre a alguien que lo creía mucho más frágil que él.

Pero, ¿cómo actúan las artes marciales? Las artes marciales tienen lo que se denominan técnicas de lucha, haciéndolas diferentes las unas de las otras.

La principal ventaja de un arte marcial es el daño adicional que provoca, siendo este de +1 por cada 10% (no fracción) de habilidad que tenga en ella el personaje que la practica. Así un personaje con un 40% en Leopardo tendría un +4 al daño provocado por el puñetazo, aunque en su tirada de habilidad tuviera un 80% al ataque, por que este estilo tiene un 40% adicional al puñetazo. Este bono al daño sólo se aplica a las acciones en las que el estilo de lucha que se está usando tenga bono. De este modo, un practicante de judo no tendría bono al daño al dar una patada.

Otra ventaja es el uso de las katas, ya que el arte marcial puede realizarse con las armas que vienen descritas en ella sin tener que desarrollarlas aparte, aunque sin tener la ventaja de los puntos de vida adicionales.

Estas ventajas hacen a las artes marciales una forma de combate desmesuradamente poderosa y no es muy difícil ver espectaculares luchas entre escuelas defendiendo sus diferentes estilos a muerte.

Las técnicas de lucha de las artes marciales son:

Puñetazo: causa 1d4 de daño base.

Patada: Causa 1d6 de daño base.

Bloqueo: Detiene un golpe del contrincante. Añadiendo el efecto a la dificultad del adversario.

Esquivar: El efecto conseguido en esta tirada se resta de la habilidad del oponente en su tirada de ataque.

Derribo: Primero se necesita un agarrón. Este ataque lanza al enemigo al suelo causándole 1d6 puntos de vida + todos los bonificadores pertinentes, además de dejar al enemigo en el suelo.

Luxación: Una presa dolorosa al cuerpo, antes requiere un agarrón y causa 1d6 de daño + todos los bonificadores. El enemigo queda movilizado hasta que logre un finta con un mayor efecto que la presa.

Finta: Sirve para zafarse de las presas.
Estrangulamiento: requiere una presa o un agarrón en el cuello. El oponente sufre 1d8 puntos de vida por turno + los bonificadores (como siempre).
Barrido: Tira a tu oponente al suelo. Este ataque causa 1d4 de daño más los modificadores y al derribar al enemigo este, perderá una acción en levantarse.
Agarrón: Un requisito de sujeción previo para aplicar un derribo, estrangulamiento o luxación.
Nota: Cuando un personaje está en el suelo tiene –5 a la iniciativa y sólo puede golpear piernas, pies y bajo vientre con un penalizador de –20, adicionalmente perderá una acción en levantarse.

ARTES MARCIALES BLANDAS CONTRA DURAS

Durante las pruebas del juego nos dimos cuenta de que las artes marciales llamadas blandas tenían desventaja frente a las llamadas duras, de tal manera que se decidió implantar una regla para compensarlas. Ante todo hay que definir cuales son las acciones blandas de las artes marciales:
Der, Lux, Fin, Est, Aga

Las artes marciales con bonificador en estas habilidades pueden hacer lo siguiente:

Dos artistas marciales en un combate

"¿Cuándo aprenderás que fuerza no significa poder?"
Maestro Feng Chu

Un bloqueo, un agarrón y lo que se desee hacer al oponente, o un agarrón directo más lo que se desee hacer al oponente en el mismo segmento de acción, aunque gastando las acciones de forma normal. Además todas las habilidades utilizadas en la secuencia tienen que tener un bonificador en el estilo que se está usando.

Ejemplo: Un personaje con aikido y tres acciones, podría bloquear un ataque, agarrarlo con –30 y luxarlo con –60 en el primer segmento de acción, pero si falla habrá perdido tantas acciones como las que haya realizado hasta ese momento, lo cual puede ponerlo en un aprieto...

Si el mismo personaje en su primera acción hubiera hecho cualquier otra cosa podría agarrar con la segunda y luxar o derribar con la tercera.

Si por el contrario tuviera más iniciativa que su enemigo podría agarrar y luxar gastando sólo dos acciones quedándole una más con –60 por si acaso el enemigo le hace un contragolpe.

Este personaje no podría hacer una estrangulación con aikido en la secuencia ya que no tiene bonificadores.

De esta forma se refleja la rapidez que tienen los practicantes de estos estilos, utilizando la fuerza del contrario, de ahí la secuencia de acciones más rápida. Aunque con la desventaja de necesitar hacer agarrones por norma general para comenzar a hacer daño.

Debido a que necesitan varias acciones por asalto, sus practicantes suelen tener unos reflejos bastante altos, de esta forma también se refleja la experiencia ya que se puede aumentar esta característica. Razón adicional para temer a los ancianos maestros...

OTRA FORMA DE ADQUIRIR PUNTOS DE EXPERIENCIA: EL COMBATE

¿Así que opinas que los personajes de tus jugadores deberían adquirir experiencia de los combates? Pues en esta sección te explicamos cómo hacerlo.

Primero hay que diferenciar entre una pelea o combate normal y una batalla. En una batalla, se enfrentan dos bandos numerosos con estandartes, y mucha sangre de por medio, en ese caso se dan los puntos normales por combate más los puntos por gloria. Los puntos por gloria se otorgan como el número de muertes que ha producido en el bando contrario dividido entre dos. Cada diez puntos de este tipo el personaje recibe un punto de experiencia, subiendo su gloria continuamente. Esto no parece demasiado pero estos son solo puntos por acallar a las masas así que a interpretar.

Los puntos por combate son algo más generosos. Aunque no lo parezca se dan bastantes si los enfrentamientos son largos, ya que se supone que se enfrentan a gente de igual o mayor fuerza. La regla es bastante sencilla, el bando ganador se lleva tantos puntos de experiencia como asaltos haya tenido de duración el combate multiplicados por 0.1 y divido entre el número de supervivientes que queden después de la trifulca. Se otorga solo hasta un decimal redondeando hacia abajo.

Esto presenta que, a menos gente en un grupo, más puntos por hacer lo mismo que si fueran más, ya que no es lo mismo vencer a un samurai de la guardia imperial entre dos personajes que hacerlo entre siete.

CURACIÓN

De igual importancia que el daño es la curación ya que sin este factor el personaje estaría condenado a una muerte temprana, ¿pero cómo se recuperan los personajes de las heridas sufridas? La respuesta es muy sencilla, para saberlo sólo tenemos que mirar el aguante al daño que tiene el personaje, este se recupera al día de tantos puntos en cada herida como en valor absoluto se tienen en el aguante al daño, y si la CON del personaje está entre 2 y 24 entonces se considera como si fuera un 1, esto siempre que el personaje esté en reposo, de esta manera se puede considerar que el personaje tiene convalecencia. Si el personaje no se queda en reposo el factor se reduce a la mitad.

Una vez que se han recuperado todas las heridas el personaje recupera los puntos de vida generales que se hayan provocado de otras formas, ya sea por asfixia, tensión...

Además de esta forma, que es la natural, un personaje puede ser objeto de habilidades de curación como son primeros y segundos auxilios y cirugía, que aunque vienen descritas en la sección de habilidades aquí se expone de manera mas clara.

Primeros auxilios: Sirve para reducir los puntos de hemorragia en 1, o para dar 1d4 pv al herido. Esta habilidad sólo se puede aplicar una vez a cada zona. Se tarda 5 asaltos en aplicarse.

Segundos auxilios: para poder llevar un tratamiento sencillo como una pierna rota, una costilla fracturada... se deben aplicar sobre cada zona recuperando de cada una 1d6 puntos de vida, o bien reduciendo una hemorragia hasta en 2 puntos de vida. Se tarda 10 asaltos en aplicarse.

Cirugía: Esta habilidad requiere más de media hora de trabajo, pero puede cauterizar cualquier hemorragia, y curar casi cualquier herida mientras no produzca la muerte, lo que no puede hacer es unir miembros ni nada parecido, pero aun así recupera 3d6pv en la herida y corta todas sus hemorragias. Eso si, al final de la operación el personaje tiene 1d8 pv generales de los cuales ha de recuperarse normalmente.

La magia: es otra forma de recuperar vida ya que se pueden recuperar puntos de vida directos. Pueden unir miembros e incluso devolver la vida aunque los hechizos de curación tienen su contrapartida. (Para más información mirar la sección de magia).

Otra forma muy común de recuperar puntos de vida es por el uso de hierbas y de ungüentos. Además hay que tener en cuenta que la habilidad de conocimiento de las plantas hace que la hierba en cuestión tenga el doble de los efectos beneficiosos si se pasa la tirada que puede ir modificada por lo común que sea el ungüento en sí.

LA MUERTE

Muy bien, ha llegado la hora de ponerse tétricos, por que esto es lo que todo jugador espera encontrar tarde, o incluso no encontrar. La dama negra, la parca... cuando llega todo se acabo, ¿o tal vez no?

Ante todo hay que explicar las formas de morir: la primera y mas común entre los personajes, será por heridas o por magia. Si esto ocurre así, el personaje muere y pierde un punto en cada una de sus características por cada media hora después de haber muerto. Si alguna de sus características llega a cero el personaje ya no podrá ser resucitado, pero si antes de que esto suceda se le provoca un ritual de resurrección, el personaje vuelve a la vida, (pero hay que tener en cuenta las desventajas de dicho hechizo)...

En ocasiones el personaje morirá pero será convertido en un zombi o algo parecido (esperemos que sean las menos), en ese caso el personaje ha escapado de las alas de la muerte pero ahora sirve de esclavo al que lo ha levantado. Su alma se encuentra encerrada en un cuerpo inerte y puede que se vea obligada a atentar contra sus principios, siendo un títere sin derecho a nada, por lo cual se recomienda que ese jugador se haga un nuevo personaje pues el que ha muerto a pasado a servir a alguien que seguramente no le tenga mucho aprecio...

Otra forma de morir es por la edad. Cuando un personaje llega a 50 años comienza perder características, se lanza 1d10 y se determina según la siguiente lista de que característica se trata:

1: FUE
2: CON
3: REF
4: INT
5: IN
6: EDU
7: ATR
8: AD
9: no pasa nada pero la próxima pierde 2 puntos
0: no pasa nada pero la próxima pierde 3 puntos

Esta tirada se realiza una cada año, a menos que se sea una raza inmortal (que están exentos), o que con sus puntos de deidad consiga un resultado beneficioso en la columna correspondiente, en cuyo caso se exime durante ese año de la perdida de características. Naturalmente esta tirada no consume los puntos de deidad.

"La muerte es efímera, la gloria es eterna"
Emperador Chan Cao

Cuando una característica llega a cero, el personaje muere de viejo. Hay formas de evitar esta muerte, hay hechizos que la evitan pero tienen un alto precio, además también hay ciertos objetos especiales que hacen inmortal por edad, aunque estos, cuando son separados del cuerpo pierden su efecto y la edad entra de una vez en el cuerpo del personaje. Otra opción son unas pociones que cuentan las leyendas (sangre de demonio) y que hacen ser más longevo, y la que muchos intentan, la de convertirse en Hijos del Rey Dragón.

MUERTE POR PUNTOS DE VIDA

Cuando un personaje pierde todos sus puntos de vida generales cae inconsciente (al borde de la muerte), en ese momento pierde un 1 punto de vida por asalto y cuando llegue a sus puntos de vida generales en negativo habrá muerto.

Naturalmente si la cabeza, cuello, torso, o bajo vientre son inutilizados con el código de multiplicador, es decir son cercenados, destruidos internamente... el personaje muere directamente, pero si una de esas partes pierde su puntos normales solo se caerá inconsciente, aunque si los puntos recibidos son el doble, nótese que para cortar con una arma de filo hay que hacer x3 los puntos de vida, el personaje estará al borde de la muerte como más arriba, desde el nivel de puntos de vida que tenga en ese momento, ya sea positivo o negativo. Estos puntos de vida solo pueden ser recuperados con cirugía o con puntos de magia.

Esperamos que las hadas del oeste no tengan el hilo de tu vida demasiado corto y que puedas disfrutar de ella largamente corriendo grandes aventuras.

...Llevábamos caminando varios días, estábamos sucios y olíamos como si hubiéramos dormido sobre un montón de estiércol. Había olvidado los pormenores de las aventuras, cansancio, suciedad, raíces y piedras en el costado por las noches, las guardias en el campamento, todo un elenco de cosas que ahora tenía que recordar.

Aunque nuestro plan inicial era ir por caminos poco frecuentados, unos campesinos nos contaron que un grupo de soldados imperiales estaba recorriendo la región en busca de dos hombres como nosotros. Aquello nos hizo darnos cuenta de que solo era cuestión de tiempo el que nos encontraran de modo que aquella noche a la luz de la hoguera y mientras nos comíamos las ultimas bolas de arroz para el viaje discutimos sobre que hacer. La decisión no fue sencilla pero al final decidimos pasar por una posada al día siguiente, comprar alimentos, descansar esa noche y continuar por los campos hacia el feudo de la serpiente y cruzar la muralla, con un poco de suerte nuestros captores no nos esperarían allí.

Al día siguiente al atardecer llegamos a una posada, pedimos una habitación, un lugar donde asearnos y ropa limpia. Luego nos dirigimos al gran comedor donde nos dieron las telas que guardaban, las bolas de arroz y pedimos algo de carne, fruta y vino para esa noche.

Cuando el posadero nos trajo

lo que habíamos pedido, me fije en que observaba nervioso una de las esquinas de la posada, de modo que me preparé para lo peor, de hecho no tardó demasiado en llegar. Varios soldados aparecieron en los balcones de la segunda planta mientras dos hombres nos asaltaban de frente, por detrás me percaté del silencioso movimiento de dos ninjas. Una buena emboscada.

Mientras me daba la vuelta desenvainando a Wuanlung, Fuma dio una serie de golpes a los dos individuos que se acercaban de frente, hacía tiempo que no veía unas manos tan rápidas, además estaba seguro de que no era el estilo de la grulla del maestro Feng el que utilizaba, era toda una caja de sorpresas...

Yo comencé a dar buena cuenta de los dos ninjas que nos habían intentado rodear, mientras que arriba había también sonidos de lucha, un monje, un loto rojo con una pala de media luna mostraba sus habilidades a un par de soldados, los cuales sin saber como, estaban siendo atacados por un religioso.

El combate no fue demasiado largo, pero se escuchaban voces en el exterior. El monje bajó los escalones de madera mientras los viajeros miraban sin entrometerse, nos saludó como el Shan Hu manda y se presentó.

-Soy Li Chiu Wa, hermano del loto rojo, en el Templo de la Luz.- con eso nos era bastante de momento. Le devolvimos el saludo y salimos saltando por una ventana mientras un grupo de soldados irrumpía en la posada.

Montamos en los caballos y nos introdujimos en el bosque. Al cabo de una hora nos detuvimos y nuestro nuevo amigo nos contó que sus maestros habían descubierto que el estandarte lo llevaban un maestro retirado de la espada y un joven aprendiz de Feng Chu, tras aquello se supo que la espada Wanlung había abandonado la ciudad de las nubes. Le enviaron a encontrarnos y ayudarnos para que no cayera en manos del regente.

Fuma y yo estuvimos deacuerdo en que nos sería de mucha utilidad el hermano Li, pues no solo era uno mas para nuestra aventura, sino que podríamos hacer uso de los monasterios budistas, así como de la red de contactos del Loto Rojo. Esto volvía a llevarnos al plan principal, Tai-Chan-Ni era de nuevo nuestro principal destino.

Aquella noche dormimos poco pero eso nos hizo partir al amanecer, hacia el Este, cruzaríamos las colinas de la serpiente, atravesaríamos aquel agreste territorio y finalmente subiríamos hacia el norte para escapar en barco.

Así continuamos el camino, Akinaro tenía muchos más enemigos de los que el pensaba y el Loto Rojo lo sabía. Pronto comenzarían a levantarse las provincias contra él, solo era cuestión de tiempo que el pueblo y los nobles se revelaran contra el hechicero que nos intentaba gobernar.

Un par de días después, en otra posada, unos viajeros nos contaron que había un gran revuelo en la capital, al parecer, la única superviviente del ataque al emperador, había escapado...

EL CHI

El chi es una fuerza interior que está relacionada con la esencia del cosmos y el conocimiento mágico. Esta fuerza se encuentra en todos los objetos ya sean animados o inanimados, sin importar el tamaño. Es el poder que sostiene la existencia, y sin ella el caos se apoderaría del cosmos. Y aunque no todos saben usarla, todos tienen lo que se denomina el dragón interior, el cual cuando despierta abre los canales del cuerpo, la mente y el espíritu para poder utilizar esta fuerza.

Las habilidades chi pueden ser aprendidas y desarrolladas por todos los habitantes de las Tierras Imperecederas. En ellas se pueden encontrar multitud de variantes, desde los saltos voladores de tigre y dragón, pasando por ondas vitales o trances de los cuales se parece muerto, hasta desarrollar inmunidad a venenos y enfermedades. Todos los poderes chi tienen un coste en puntos muy alto y muchos de ellos tienen grandes penalizadores, pero su utilización puede inclinar la balanza del combate de un lado al otro, por eso los puntos gastados están en consonancia con la fuerza relativa que tienen.

Dentro de estas habilidades se puede observar que hay efectos similares a la magia en otros juegos, pero aquí la magia y el poder interior pueden llegar a ser difícilmente diferenciables para los profanos. Por esa razón no todo el mundo es capaz de utilizar el chi. Se supone que los personajes tienen la capacidad inherente de utilizar su chi, pero no todo el mundo puede hacerlo, tan solo los personajes de la sociedad Shan Hu y algunas personas muy entrenadas deberían de poder usarlos... por ejemplo, el guardaespaldas imperial del joven Emperador no tiene por qué ser capaz de utilizar su chi, pero ese mendigo que está acostumbrado a vivir en las calles puede que haya despertado su dragón interior, o incluso el soldado de primera línea...

Los puntos chi se obtienen haciendo la media de la Inteligencia, Intuición y Autodisciplina, de esta forma se simula influencia de la mente y la conciencia interna en este tipo de habilidades.

EL DRAGÓN INTERIOR

El dragón interior es el poder que todos los seres vivios tienen inherentemente a la naturaleza de la vida. Los seres racionales pueden despertar esta esencia y utilizarla para su propio beneficio, de este modo pueden realizar acciones realmente increíbles, desde potenciar sus propias habilidades hasta entrenarse para enfocarlos en lo que se han denominado habilidades Chi.

Aunque un personaje no haya despertado a su dragón interior no implica que no tenga sus puntos de Chi correspondientes, ya que estos pueden ser requeridos en lagunas tiradas... definiendo de este modo la fuerza de la naturaleza en el interior de cada uno.

Como se ha dicho anteriormente no todo el mundo ha despertado a esta fuerza, no es normal que los habitantes de las tierras imperecederas lo hayan conseguido, aunque se considera que todos los personajes jugadores de Shan Hu lo han logrado durante el aprendizaje de su profesión, los personajes no jugadores no tienen por que tener la capacidad de usar su chi. Aun así hay formas de despertar esta energía interna.

DESPERTANDO AL DRAGÓN

Para despertar al dragón se necesitan años de entrenamiento, esto se refiere al entrenamiento en la adolescencia, mientras aprenden su profesión. Pero hay casos en los cuales una persona pierde la capacidad de utilizar su chi. Si esto ocurre lo primero que se tiene que hacer para volver a ganar esta capacidad, es carecer de puntos de oscuridad, ya que estos son lo contrario a la esencia de la vida. Si se cumple con este requisito hay varias formas de que el dragón despierte.

- Si otro personaje realiza tres tiradas muy difíciles de acupuntura, cada una en sendos días, en los cuales el personaje no puede hacer otra cosa, de esta forma se le desbloquean los canales de energía para que esta fluya por ellos.
- Si se obtiene un regalo III o superior en la tabla de religión.
- Pagando treinta puntos de experiencia, uno por cada día de meditación y ayuno para que los canales del chi vuelvan a abrirse.

DURMIENDO AL DRAGÓN

De la misma forma que se puede despertar esta energía, puede dormirse, algunos venenos, criaturas u otros elementos pueden dormir la capacidad de utilizar el Chi. Mientras que también se puede provocar a un enemigo con una tirada imposible de acupuntura. Algunos maestros marciales, sobre todo médicos tienen un gran control en esta ultima forma, siendo realmente temibles en el combate, ya que el cerrar estos canales disminuyen drásticamente la capacidad de lucha de un personaje.

DESARROLLO DE HABILIDADES

El desarrollo de estas habilidades es igual al desarrollo de las habilidades normales, aunque todos los poderes chi tienen un coste de 3 a la hora de aumentarlos con experiencia y no se consideran parte de profesiones.

Cada uno de los poderes chi debe ser desarrollado independientemente, y no hay limite de ellos, solo los puntos chi de los que se dispone, subir los puntos chi es muy difícil pero esto puede ser realmente excitante ya que los dioses pueden cambiar regalos en la tabla de religión por un número igual al tipo de regalo por puntos chi, de esta manera no es necesario el subir tres características, o gastar puntos de experiencia para llegar a poder lanzar un determinado poder (ver sección de religión).

Los puntos se recuperan cada 24 horas, de una manera muy sencilla, se divide 24 entre los puntos chi que se tienen y el resultado es el tiempo que se tarda en recuperar un punto.

Para poder lanzar un poder chi se debe pasar la tirada de habilidad con los modificadores del propio poder y en caso de no conseguirse se hará una tirada en la tabla de fallos de poderes chi,. Esta tirada será abierta y se tendrá en cuenta el efecto en negativo del poder chi fallado.

Si en el poder chi se pueden gastar puntos durante varios turnos/asaltos sólo se deberá tirar el poder en el primero, ya que se supone que en los siguientes el cuerpo y la mente no tienen que hacer esfuerzo. Pero si se debe de lanzar de nuevo se deberá realizar una nueva tirada.

"Nunca admires a un hombre por su fuerza, sino por su forma de emplearla"
Maestro Feng Chu

TIEMPO DE PREPARACIÓN

Si el personaje lo desea, puede utilizar varias acciones para prepararse asimismo y de este modo tener mayor probabilidad de éxito cargando su chi, recibiendo +10 por cada acción después de la primera que se este preparando hasta un máximo de +50.

OTROS USOS DE LOS PUNTOS CHI

Se pueden utilizar los puntos Chi como una forma de aumentar las probabilidades de éxito de una acción a razón de un +2 por cada punto chi que se gaste. Esto se puede hacer mientras sigan quedando puntos chi.

También se pueden usar como forma de aguante de daño a razón de un punto de vida por cada dos puntos chi que se gasten y por el mismo coste para incrementar el daño.

La opción final sirve para conseguir más iniciativa. Un punto de iniciativa por cada punto de chi invertido. Esta iniciativa vale para todo el asalto en curso y no modifica el numero de acciones del personaje.

EFECTOS VISUALES DE LOS PODERES CHI

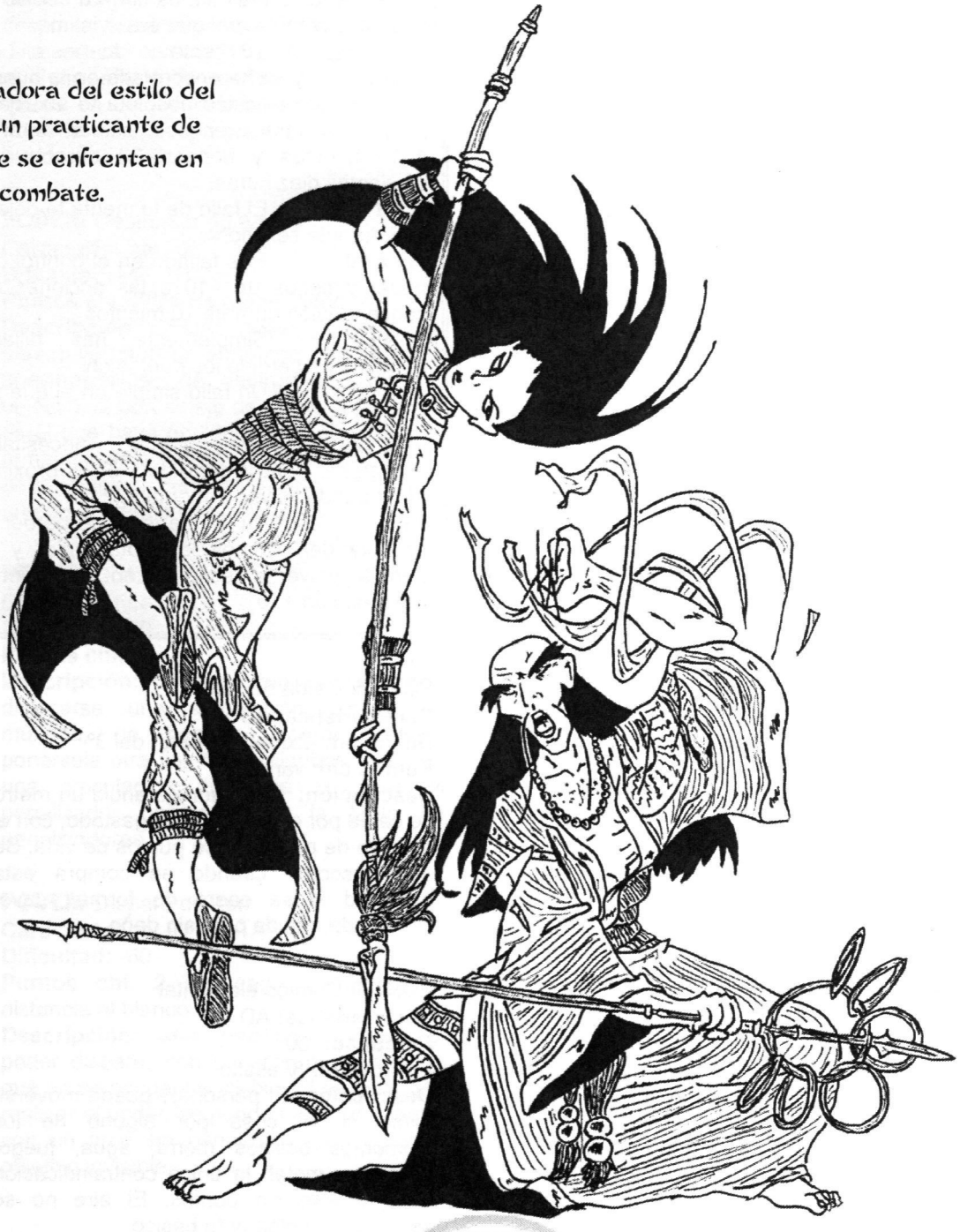
Cuando un personaje está cargando su chi, el personaje respira de una manera más fuerte, hincha sus pulmones, pone en tensión todo su cuerpo. Con esto queremos decir que se nota cuando un personaje se está preparando para obtener bonos en su tirada de poder chi.

Los poderes pueden estar modificados por el jugador siempre que tengan la aprobación del director, es decir, que los efectos visuales pueden cambiar de un personaje a otro que tengan el mismo poder.

Ejemplo: varios personajes tienen golpe de luz, uno de ellos decide que su efecto óptico sea el de un rayo de luz, otro que sea un dragón de energía el que impacte, otro que sea una aglomeración de aire que sale disparada contra el objetivo desde la palma de su mano... todos los efectos ópticos son diferentes pero el poder no varía de uno a otro de ellos.

Ejemplo II: varios personajes tienen onda de choque. Uno decide que se queda con el efecto tal y como está, otro decide que salten trozos del suelo a su alrededor y otro que sea una onda expansiva desde el mismo...

Naturalmente si un personaje enseña a otro un poder, el alumno lo aprende con los mismos efectos ópticos del maestro.



Una luchadora del estilo del mono y un practicante de serpiente se enfrentan en combate.

LISTA DE PODERES CHI

Explicación de los poderes Chi

Poder: el nombre con el que el poder es conocido.

Característica: el área del cuerpo que interviene en la realización del poder.

Dificultad: El modificador que tiene el realizar el poder.

Puntos Chi: el número de puntos chi que gasta el poder.

Descripción: Los efectos particulares que produce el poder.

PODER: Armadura
Característica: FUE
Dificultad: -30
Puntos chi: 3/cada d6 de armadura.
Descripción: El usuario genera una armadura de chi a su alrededor que lo protege con tantos puntos de armadura como haya podido pagar. El efecto dura diez minutos, o hasta que los puntos son eliminados a golpes.

PODER: Ataque a larga distancia
Característica: CON
Dificultad: -50
Puntos chi: 12
Descripción: Esta habilidad es muy poderosa y su única pega radica en que se debe utilizar con un arte marcial. Cuando tiene efecto esta habilidad el siguiente ataque que se haga utilizando artes marciales tendrá un poder asombroso, ya que se puede golpear a alguien que se encuentre hasta a 12m, debido al movimiento del aire, como si se tratase de un golpe normal sólo que el daño iría a los puntos de vida generales. Este poder se puede utilizar conjuntamente con otras habilidades de combate haciéndolo letal.

PODER: Ataque de la sombra
Característica: AD
Dificultad: -60
Puntos chi: 5/asalto
Descripción: En esta habilidad no se determinan los asaltos sino que se deben ir gastando asalto a asalto hasta que se salga de la sombra. El que realiza la habilidad se esconde en una sombra con +100 a esconderse y se queda quieto allí hasta que decida salir o hasta que el personaje realice un ataque con un +50 a la emboscada y +50 al ataque, lo cual casi significa la muerte directa del objetivo. La pena es que el que realiza la habilidad no puede moverse mientras está en este estado.

TABLA DE FALLOS.

-100 Un fallo espectacular de tu alma provoca un golpe interno en tu mente, haz una tirada de resistencia contra el numero de puntos chi, si no la pasas estarás en coma durante 1d100 días y si la pasas sufrirás 3d6 dados de daño general sin modificador de aguante, tu dragón interior se ha dormido.

-99 a –60 Tu fallo colapsa tu mente durante 1d10 horas en las cuales tienes un –100 a todas las acciones y durante los próximos 1d10 días tienes un –70 debido al desmayo cerebral del que eres víctima.

-59 a –30 Tu mente ha ido mas allá de tu intención y se ha encontrado en la puerta del Tao, una felicidad absoluta te aborda y te quedas parado en este estado durante 1d10 minutos y tienes –30 durante las siguientes diez horas.

-29 a –06 El fallo de tu mente te deja a –25 durante seis horas.

-05 a 20 Has fallado en el control del poder y tienes un –10 a las acciones de concentración durante 10 minutos

21 a 50 Simplemente has fallado aunque has perdido los puntos chi

51 a 80 Un fallo simple en el que no pierdes los puntos

81 a 120 Tu mente necesitaba prepararse para la habilidad, en el próximo turno puede volver a intentarlo.

+121 Tu mente lejos de perder la esencia del cosmos la capta mejor y te permite volver a realizarlo en el siguiente turno con un +10

PODER: Caída del loto
Característica: AD
Dificultad: -2xmetro a partir del 3º
Puntos chi: varia
Descripción: El personaje anula un metro de caída por cada punto chi gastado, con el objetivo de no causarse puntos de vida. Se debe escoger cuando se compra esta habilidad si se caerá de forma suave, controlada, rápida pero sin daño...

PODER: Camino elemental
Característica: AD
Dificultad: -50
Puntos chi: 8/ asalto
Descripción: El personaje puede moverse como si tal cosa por alguno de los elementos básicos (tierra, agua, fuego, madera y metal) la única contraindicación es quedarse sin puntos. El aire no se considera un elemento básico.

PODER: Curación de Guan Yin
Característica: AD
Dificultad: -20
Puntos chi: 5 por acción
Descripción: El personaje se recupera de 1d6 puntos de vida por acción de una parte de su cuerpo.

PODER: Desplazar el alma
Característica: INT
Dificultad: -70
Puntos chi: 40
Descripción: El personaje puede desplazar su alma hasta otro ente, para ello debe vencer con su INT la AD del objetivo, si tiene efecto el cuerpo del personaje queda en estado catatonico y el alma se traslada al otro cuerpo a través del cual puede ver, sentir...

PODER: Destructor de armas
Característica: REF
Dificultad: -40
Puntos chi: 3/5% de probabilidad
Descripción: Este poder permite al personaje parar un arma con otra teniendo una posibilidad de destruir el arma del objetivo, el porcentaje de la rotura del arma es el que haya podido pagar, aunque si el arma contraria tiene bonificador siendo un arma mágica, tiene el mismo bonificador que de al ataque en su favor.

PODER: Dislocación
Característica: AD
Dificultad: -20
Puntos chi: 5
Descripción: El personaje es capaz de dislocarse una articulación como una muñeca, un hombro... para después ponérsela otra vez bien. Mientras esté con una articulación dislocada se tiene el penalizador pertinente en la tabla de penalizadores.

PODER: Disparo de Zen
Característica: IN
Dificultad: -60
Puntos chi: 2 por cada 3 metros de distancia al blanco
Descripción: esta habilidad permite el poder disparar con un arco a un objetivo que no se encuentre visible. Si se consigue realizar el poder, se puede hacer un ataque con un arco sin penalizador por estar el objetivo invisible.

PODER: Disparo doble
Característica: (REF+AD)/2
Dificultad: -20/-40
Puntos chi: 5/10
Descripción: con este poder se pueden disparar dos flechas a la vez en una acción. Cada una tendrá su propia tirada de ataque, localización y daño. Los primeros valores dicen si ambos proyectiles van dirigidos al mismo objetivo y los segundos si van a diferentes con una separación máxima de 30º.

Si no tiene éxito esta habilidad el personaje no dispara.

PODER: Espada del viento.
Característica: REF
Dificultad: -30
Puntos chi: 5
Descripción: Se debe utilizar con una espada o similar. Con esta habilidad se puede usar el arma para parar proyectiles.

PODER: Evasión de Erlang
Característica: REF
Dificultad: -30
Puntos chi: 10
Descripción: El usuario esquiva un ataque de naturaleza física (artes marciales, armas, objetos...) automáticamente. Esta habilidad se utiliza después de que el ataque haya tenido éxito.

PODER: Forma de la sombra
Característica: AD
Dificultad: -30
Puntos chi: 3 por asalto
Descripción: Cuando se utiliza esta habilidad el personaje cambia su color al negro, pero a un negro como el de las sombras. De esta manera puede esconderse mucho mejor en lugares de poca luz, dándole un +25 a esconderse y al sigilo. La pega está en que se debe hacer una tirada cada tres asaltos que se quiera mantener.

PODER: Fuerza de la mente
Característica: EDU
Dificultad: -30
Puntos chi: 3/ cada metro
Descripción: esta habilidad confiere al que la realiza cuando haga un ataque (si éste tiene éxito) la posibilidad de hacer que el oponente se desplace hacia atrás tantos metros como haya pagado con los puntos chi, aunque el objetivo del ataque puede hacer una tirada con su AD contra la FUE

del que provoca el ataque para evitar el efecto. La habilidad se refiere a la EDU ya que se basa en la física, cuando el personaje encuentra exactamente el centro de masas del objetivo y lo golpea.

PODER: Golpe de luz
Característica: REF
Dificultad: -30
Puntos chi: 15
Descripción: Con este poder, el personaje puede lanzar un rayo de luz que impacta sobre el objetivo causando 2d10 de daño. La tirada de ataque es la propia tirada de utilización de poder chi, la probabilidad de esquivarlo es casi nula, ya que se deben gastar dos acciones en esquiva y cada una que se supere resta un d10, si se pone un escudo mágico por medio, o lanzar otra descarga o algún golpe de energía o aire en contra y que alcance también al objetivo en este caso se harán las tiradas de daño y la descarga que más daño haga, será la que impacte con el daño que le sobre de vencer a la otra. El daño que hace se considera general.

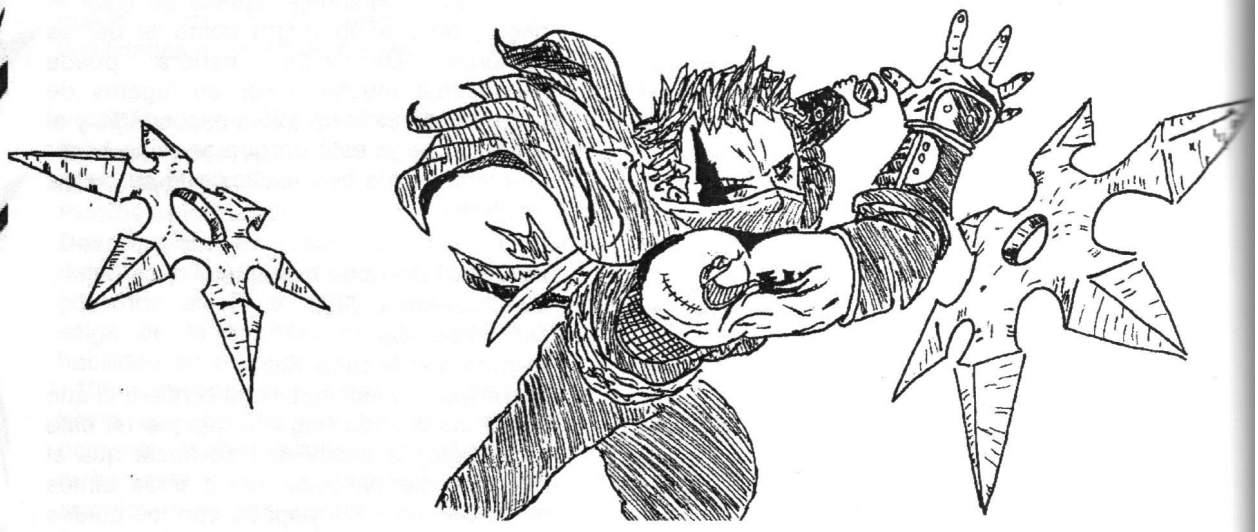
PODER: Golpe de sueño
Característica: REF
Dificultad: -20
Puntos chi: el nivel de CON del contrario
Descripción: Para hacer este ataque, el personaje que lo realiza debe estar desarmado. Si la habilidad tiene éxito, el objetivo del ataque debe hacer una tirada de resistencia de su constitución contra los reflejos del atacante y si no la pasa, se queda en coma al haberle desestabilizado el sistema nervioso durante tantos días como el fallo de la TR.

Esta habilidad no requiere de tirada de ataque normal, ya que es en sí misma un ataque.

PODER: Golpe mortal
Característica: IN
Dificultad: -20
Puntos chi: 8
Descripción: El personaje puede realizar un golpe que haga el doble de daño como si se tratase de un crítico.

PODER: Grito de guerra
Característica: ATR
Dificultad: -30
Puntos chi: 3/+3 por cada nivel por encima del propio en ATR
Descripción: El personaje lanza un grito de guerra antes de un combate y el enemigo debe hacer una tirada de resistencia de AD contra el nivel que se haya pagado, si no la pasa tendrá un –30 a todo el combate.

PODER: Habilidad mental
Característica: EDU
Dificultad: -30
Puntos chi: 4
Descripción: Cuando esta habilidad tiene éxito, todas las habilidades de EDU reciben un bonus de +25 durante tantos minutos como el efecto de la tirada.



Zorro volador utilizando la Mano de Yàn en una misión

PODER: Hoja de de Bishamon
Característica: AD
Dificultad: -40
Puntos chi: 15
Descripción: Solo se puede hacer con un arma con cuchilla, cuando tiene efecto se puede golpear al enemigo a una distancia de 12 metros con el daño y los bonificadores pertinentes del arma, esto puede ser por el aire, por una honda de luz...

PODER: Ira celestial
Característica: AD
Dificultad: La AD del oponente x2
Puntos chi: 5
Descripción: Si el golpe tiene éxito se puede dañar a un demonio o criatura mágica de forma normal con ataques de artes marciales o armas normales, ignorando que sólo pueden ser dañados por armas mágicas.

PODER: Lucha a ciegas
Característica: (In+ref)/2
Dificultad: -20
Puntos chi: 1 punto por asalto
Descripción: Mientras se saque la tirada, cada asalto se puede luchar con los ojos vendados o en la oscuridad sin penalizador detectando cualquier movimiento y diferenciando entre amigos y enemigos. Las personas ciegas desde hace mucho tiempo tienen +50. Este poder es equivalente a tiradas de percepción –100 las personas ciegas solo –50, el incremento de los personajes ciegos es de +10 por año hasta un máximo de cinco años.

PODER: Mano de Yàn
Característica: ref
Dificultad: -30
Puntos chi: 3
Descripción: Los dardos, pasadores, shurikens... normalmente se lanzan 2 por acción, pero cada vez que uno golpee en su objetivo, se puede lanzar uno más hasta que se falle o no queden puntos.

PODER: Mirada de poder
Característica: ATR
Dificultad: -30
Puntos chi: 10
Descripción: Cuando se usa ésta habilidad, el personaje que mire al que la hace a los ojos debe pasar una tirada de resistencia contra el nivel de ATR del lanzador con su AD, o quedará paralizado de pánico durante un asalto por cada 5 grados de fallo, ya que los ojos del personaje reflejan la muerte.

PODER: Movimiento fantasma
Característica: AD
Dificultad: -60
Puntos chi: 20
Descripción: Esta habilidad permite al usuario concentrarse en su alma más que en su cuerpo y se vuelve insustancial, lo que le permite pasar a través de materia. Este poder sólo dura un asalto y si no se consigue atravesar la metería en este asalto el personaje morirá en el acto.

PODER: Muerte mental
Característica: AD
Dificultad: -60
Puntos chi: 10
Descripción: Este poder suele ser empleado por los ninjas como último recurso antes de que les atrapen, cuando han fallado una misión. Cuando este poder es activado el personaje muere en el acto eliminando todos lo recuerdos de su mente y el alma abandona el cuerpo y se destruye para no poder regresar. De esta manera no pueden ser resucitados pero tampoco se les puede investigar quienes son, de donde vienen y cual era su misión.

PODER: Onda de choque
Característica: AD
Dificultad: -40
Puntos chi: 25
Descripción: Cuando este poder es lanzado, el personaje produce un grito acompañado de ultrasonidos que provocan la pérdida de un 30% de los puntos de vida generales que aun le queden a todo lo que esté a menos de 6m de distancia. Aunque se tiene derecho a una tirada de CON contra la AD del que protagoniza la habilidad.

PODER: Palma de buda
Característica: Ref
Dificultad: -ref del oponente*2
Puntos chi: 10
Descripción: Si en la siguiente acción tiene lugar un golpe de mano en el torso del adversario y éste provoca mas de 7 puntos de vida, por cada punto por encima del 7º el oponente recibirá –10 al combate. Esta penalización se irá reduciendo en 10 por asalto.

PODER: Proyectil buscador
Característica: (IN+REF)/2
Dificultad: -40
Puntos chi: 5
Descripción: este poder es para armas arrojadizas y de proyectiles. Si tiene éxito, el arma golpeará en la zona del cuerpo donde exista una fisura en la armadura. Si no tiene éxito, el proyectil golpeará normalmente.
(Este poder no elimina ni el aguante ni los puntos por piel, escamas...)

PODER: Pulmones de agua
Característica: AD
Dificultad: -20
Puntos chi: 5
Descripción: El usuario es capaz de modificar sus pulmones para que en lugar de aire, respiren agua. La duración de esta habilidad es igual a tantos minutos como la décima parte del desarrollo de la misma.

PODER: Puño borracho
Caracterisitica: -
Dificultad: -40
Puntos chi: 12
Descripción: Este golpe sólo lo enseñan a aquellos que dominen el estilo del kung fu borracho, es decir, que sean alumnos aventajados. Si el poder chi tiene éxito, en la siguiente acción el personaje puede realizar un golpe *3 el daño y con +10 a la habilidad de puño (ver sección del director para mas información).

PODER: Puño del Dragón
Característica: AD
Dificultad: -30
Puntos chi: 10
Descripción: El realizar con éxito esta habilidad conlleva que si en la próxima acción se logra alcanzar al objetivo con un golpe de puño, el objetivo se ve afectado con daño triple.

PODER: Purga del karma
Característica: CON
Dificultad: -20
Puntos chi: 1 por asalto
Descripción: Mientras dure de este poder, el objetivo es inmune a venenos y enfermedades.

PODER: Rapidez
Característica: REF
Dificultad: -60
Puntos chi: 10 por cada 50% de reducción de la actividad
Descripción: por cada 10 puntos, el personaje reduce su gasto de actividad en un 50%. De esta manera, si un personaje sólo puede hacer tres acciones por turno, podría hacer seis y cada una sólo penalizaría con un –15 a la siguiente.

PODER: Resistencia inherente
Característica: varía
Dificultad: -20
Puntos chi: 5 por acción
Descripción: Esta habilidad sirve para poder resistirse a los hechizos lanzados por aquellos con la capacidad de lanzar magia. Si tiene lugar se obtiene un +25 a la tirada de resistencia contra el hechizo lanzado.

PODER: Resonancia desgarradora
Característica: IN
Dificultad: -30
Puntos chi: 1/turno
Descripción: Esta habilidad requiere un lazo de cuerda como foco del poder. Consiste en hacer un ruido vibrante con la cuerda y al cual los espíritus malvados no pueden acercarse a menos que pasen una tirada de AD contra la IN del que hace el poder.

PODER: Salto mortal
Característica: REF
Dificultad: -10
Puntos chi: 2
Descripción: El personaje realiza un salto mortal en cualquier dirección cayendo a tres metros y mirando en la dirección que desee.

PODER: Salto volador
Característica: Reflejos
Dificultad: -20
Puntos chi: 5/asalto
Descripción: Esta habilidad permite al usuario el dar una serie de brincos como si estuviese volando. Teniendo que tomar solo un apoyo por asalto. La acción de tomar el apoyo solo cuenta como la mitad, es decir que solo da un –15 a la siguiente acción que se hiciera.

PODER: Sentidos animales
Característica: IN
Dificultad: -20
Puntos chi: 3xasalto
Descripción: El personaje recibe un +25 a las tiradas de percepción debido a que agudiza sus sentidos como si fuera un animal. El efecto dura tantos asaltos consecutivos como se quieran pagar y solo es necesario hacer la tirada de chi en el primero de ellos.

PODER: Sentido de Qin
Característica: IN
Dificultad: -30
Puntos chi: 1 por cada 10 asaltos
Descripción: El personaje recibe la intuición de Qin, uno de los guerreros mas rápidos de la historia, el cual, se dice, nunca perdió la iniciativa en un combate. Si alguien realiza esta habilidad habrá ganado la iniciativa directamente aunque el contrario sea mucho más rápido. Si dos contrincantes realizan esta habilidad, ganaría el que tuviese mayor intuición adelantándose así al contrario.

PODER: Sigilo del zorro
Característica: REF
Dificultad: -30
Puntos chi: 3/ turno
Descripción: Mientras tiene lugar esta habilidad el usuario no produce ningún sonido.

PODER: Trance de muerte
Característica: AD
Dificultad: -70
Puntos chi: 50/día
Descripción: Esta habilidad permite al personaje entrar en un trance de muerte, por un periodo indeterminado de tiempo, ya que los puntos se van regenerando normalmente y el personaje puede permanecer en este trance durante el tiempo que se desee. Durante el trance el personaje no respira, come, ni necesita agua; no muestra signos de vida, se dice que hay gente que ha estado en este trance durante cientos de años.

PODER:
Característica: Transmutacion
Dificultad: -30
Puntos chi: 10
Descripción: El personaje puede modificar su rostro para no ser reconocido, o para parecerse a otra persona. Aunque con una tirada de percepción se puede descubrir que nos es quien se supone que es.

PODER: Unión de honor
Característica: IN
Dificultad: -60
Puntos chi: 15
Descripción: cuando se utiliza esta habilidad se necesita tener un aliado cerca, ya que otorga a cada uno durante tantos asaltos como el nivel de EDU tenga el lanzador, las habilidades del uno en el otro sin perder las propias, pero una vez esto finalice, se recibirán tantos puntos de vida generales como la AD del que se reciben las habilidades, por esta razón es muy importante no abusar de este poder.

PODER: Visión verdadera
Característica: EDU
Dificultad: -20
Puntos chi: 8
Descripción: Cuando esta habilidad tiene lugar el que la realiza durante un asalto ve todo aquello que se encuentra invisible como si estuviera en el mundo real. De esta forma se pueden ver espíritus o demonios ocultos.

Anciano maestro en trance de muerte

MAGIA

La magia en este juego no es como en muchos de los demás juegos de fantasía. La magia en las Tierras Imperecederas es un instrumento que solo los dioses y los grandes espíritus utilizan sin miedo, ya que las artes de la hechicería corrompen el alma de los seres que viven en el mundo.

Hay varias diferencias entre la magia de los juegos típicos y las de las Tierras Imperecederas. Aquí no se lanza una bola de fuego al enemigo para dejarlo chamuscado, es algo más espectacular. Primero, se genera la imagen de un dragón y éste escupe una enorme bola de fuego que arrasa al enemigo, un proyectil de fuego será una serpiente que sale desde el hechicero hasta el objetivo dando vueltas a su alrededor e impactándole. Pero todo esto tiene su lado oscuro, cada vez que se lanza un conjuro, el personaje debe hacer una TR con su AD contra el nivel del hechizo (el coste que tenga en puntos de magia). En el caso de que se supere la TR, el hechizo no tiene efectos secundarios. Pero por el contrario, si la falla, el personaje recibe tantos puntos de oscuridad como sea el coste del hechizo en puntos de magia.

Cuando el personaje recibe tantos puntos de oscuridad como su chi se verá corrompido por la fuerza de la magia, y cuando esto ocurre debe hacer una tirada en la tabla de efectos mágicos, donde pueden ocurrir varios tipos de efectos. Tras saber el tipo de efecto, se debe lanzar otra tirada en la tabla del tipo de efecto en sí, de esta forma el personaje recibirá una característica que puede ir desde algo insignificante, incluso a la propia muerte, y cada vez ira siendo absorbido más y más por la oscuridad.

En el mundo hay monstruos que pueden lanzar magia sin que los efectos secundarios de ésta les afecten. Algunos de ellos son espíritus, demonios, dragones... que pueden utilizar sus conocimientos para atacar y corromper a los humanos y espíritus menores.

Los nobles pueden enseñar algunos hechizos básicos para poder curarse o poder competir, hasta cierto punto, con otros personajes más especializados, los samuráis y maestros de armas no aprenden hechizos, debido a que su fuerza se basa en el la espada, aunque hay algunos que tienen la capacidad de lanzar sortilegios de destrucción para poder atacar ciudades y castillos pero es muy poco común.

En líneas generales los hechiceros suelen ser perseguidos por la ley y son temidos por el pueblo, ya que la población conoce la destrucción del alma ocasionada por la magia y prefieren eliminar a un humano hechicero que a un humano corrupto.

Pero en esto hay excepciones, los sacerdotes sintoístas y budistas rara vez se corrompen, y si lo hacen es por que su propia alma está putrefacta y utilizan sus conocimientos para el mal. Junto a estos practicantes están los místicos o astrólogos, aquellos que ven en las estrellas el futuro, esta gente acepta que la magia es una fuerza peligrosa y no hacen uso de ella, solo en ocasiones necesarias y con un limitado poder para no sucumbir ante su corrupción, llegando incluso a enfrentarse a Wujen ellos solos para detener la oscuridad.

LANZAR CONJUROS

- Se debe de hacer una tirada por disciplina mágica o por signos celestiales penalizada por el nivel del conjuro
- Si la tirada tiene éxito el conjuro se desarrolla como viene en la descripción
- Si no tiene éxito, no se pierden los puntos de magia, pero si se pifia sí
- En caso de ser necesario, se hace tirada de corrupción mágica.

EL LENGUAJE DE LA MAGIA

La magia de los hombres esta escrita en el idioma más antiguo y sagrado de los humanos, el *Sánscrito*, de este lenguaje olvidado por la inmensa mayoría es en el idioma en el que los hombres controlan el poder de las cosas. Tanto la habilidad de disciplina mágica como la de signos celestiales presenta el conocimiento que se posee en este idioma.

De la misma forma, los libros que contienen conjuros, explican en esta lengua la forma de aprenderlos pero no se pueden utilizar para lanzarlos directamente. Habilidad que sí permiten los pergaminos y tablillas que contienen imbuido un conjuro de forma similar a los sellos, tardándose un asalto completo en leer el hechizo, esto es lanzándose el conjuro normalmente aunque sin perdida de puntos de magia.

Cualquier persona con conocimientos en Sánscrito, con un mínimo de un 25, podría copiar o reflejar sus hechizos en los pergaminos o tablillas sin poner en riesgo su alma (sin necesidad de tirada de corrupción), pero es necesaria la tinta de los calamares gigantes del Yáng wú quióng "Océano infinito", un elemento extremadamente caro y exótico. Esta es una de las razones por las cuales no es común encontrar muchos pergaminos en las tierras imperecederas aunque en ocasiones suelen aparecer en algunos lugares recónditos o incluso algunos comerciantes pueden venderlos a 100xel nivel del conjuro que llevan.

NUEVA PROFESIÓN: EL MÍSTICO ASTRÓLOGO

Esta profesión debería ser usada con restricciones debido a que es muy difícil de llevar. Tienen poderosos hechizos y conjuros, pero solo hacen uso de ellos para poder salvar a una comunidad de un mal mayor, si empiezan a sentir que el mal les infecta y están siendo corrompidos, el personaje se suicidará ritualmente para que el mal salga de él, y en eso no tiene opción el PJ.

Suelen estar ligados a alguna aldea o pueblo que carece e interés para los señores y nobles, siendo su único representante ante la ley lo que les hace muy rígidos a la hora de jugarlos.

Se supone que son la voz del destino, prediciendo los tiempos de cosecha, siembra, lluvias... incluso pueden pagar con su vida el equivocarse.

El propio emperador del Imperio de Jade tiene una cohorte de estos hombres que le ayudan a confeccionar el calendario imperial ya que se supone que es la estrella polar y las estrellas le deben pleitesía.

Habilidades: Astrología, hablar en publico, actuar, algún arte, ceremonia del té, diplomacia, enseñar, un idioma adicional, improvisación poética, matemáticas, música, protocolo, signos celestiales.

LA CORRUPCION DE LA MAGIA

La corrupción provocada por la magia es muy conocida por los pueblos de las Tierras Imperecederas, y hay muchas leyendas sobre semihumanos que dominaban las artes de la hechicería y usaban sus poderes para el mal y sus oscuros propósitos.

Los humanos son mas frágiles que los grandes espíritus y dioses, por lo que sucumben al poder de la magia. Esto les provoca que el cuerpo, la mente y el alma se les vayan degenerando y sucumbiendo al poder oscuro de los demonios. La magia benigna corrompe mucho más lentamente que la maligna, la cual acelera muchísimo el proceso. De aquí provienen las leyendas, pues esos semihumanos no son sino hombres que usaron la magia con fines egoístas y malvados.

Modificadores a la tirada de corrupción

X2 al nivel del hechizo si es con fines malignos

X1 si el hechizo se usa de forma neutral

X0.5 si el conjuro se utiliza para el bien

Modificadores por la profesión

X2 si es de Wujen

X1 si es de Geisha, cazador de demonios o Taoshi

X0.5 si es de sacerdotes o místicos

X2 si el conjuro no pertenece a la profesión del personaje

CORRUPCIÓN MÁGICA

Cuando el personaje se ve obligado a hacer una tirada de corrupción mágica debe hacer una tirada en la siguiente tabla. La columna es modificada por los puntos de oscuridad que superen el Chi del hechicero.

Estos puntos además son el porcentaje que tiene un personaje de hacer el mal frente a una situación determinada.

Cuando un personaje es afectado por una de estas deficiencias no ocurren directamente sino que lleva un tiempo. Por ejemplo; Las heridas se van abriendo a lo largo de días, el espíritu que va a cazarlo tarda una semana en llegar, que en el desarrollo de vampirismo el personaje no desee comer nada cocinado y poco a poco va buscando solo el fluido vital de otros seres vivos...

TIRADA DE CORRUPCIÓN MÁGICA

- Cuando un personaje realiza un conj debe de hacer una TR por su AD contra el nivel del conj multiplicado por la lista de forma progresiva
- Si no se pasa la tirada el personaje reci tantos puntos de corrupción como el nivel del hechizo.
- Si además esos puntos de corrupci mágica sobrepasan el Chi del personaje se debe de tira una tirada en la tabla de efectos en la columna marcada los puntos que sobrepasan esta puntuación.

PUNTOS DE OSCURIDAD

Como ya se ha dicho, los puntos de oscuridad, o corrupción, se obtienen utilizando la magia, también se pueden ganar como efecto secundario de algún monstruo... pero en esencia, es la magia la que los provoca. Aquí se expone cómo pueden perderse esos puntos tan molestos para tu personaje.

Se supone que lo los personajes se encuentran en equilibrio entre el ying y el yang, si este equilibrio se va rompiendo es

cuando se reciben los puntos de corrupción mágica. Por ello, la única forma de poder perderlos sería limpiando el karma del individuo a base de ayuno y meditación, esto se representa en el juego de la siguiente forma: por cada punto de oscuridad se deben pasar 5 días de meditación y ayuno además de que cada día se debe invertir un punto de experiencia en el proceso. Esto muestra la implicación del personaje en el mismo, durante esos 5 días el personaje no puede ser interrumpido ni debe hacer otra cosa, pues debería empezar de nuevo, perdiendo los puntos de experiencia que llevase gastados.

Pero los puntos de oscuridad tienen otro lado más seductor para aquellos que los poseen y es el siguiente, los puntos de oscuridad se restan a los de Chi, reduciendo estos, pero si la resta es negativa, el resultado de estos puntos se considera como si fueran puntos de Chi y de magia, a gastar como necesite el personaje, con la tasa de recuperación de Chi normal recalculada al valor negativo existente.

Ejemplo: Un personaje tiene 10 puntos de Chi pero a lo largo de sus aventuras y utilizando la magia consigue 15 puntos de oscuridad, esto, aparte de la tirada de corrupción mágica correspondiente, el personaje en cuestión pierde todos sus puntos de Chi aunque tiene 5 puntos (10 puntos de Chi – 15 de oscuridad) para utilizarlos como puntos de magia o de Chi, según le convenga con una tasa de recuperación de 4horas y cincuenta minutos aproximadamente.

APRENDER NUEVOS CONJUROS

Todos los personajes pueden aprender conjuros siempre y cuando encuentren alguna de las maneras de aprenderlos, aunque no estén o no tengan reserva de conjuros. Aunque en ese caso el multiplicador de nivel para la corrupción mágica seria x2.

Si el hechizo está en la reserva del personaje éste tarda 1d10+el nivel del hechizo días en aprenderlo; 5 si el nivel es genérico. Si no lo está, el tiempo es de 2d10+el nivel del hechizo días, 10 si es genérico. Para ello se requiere un maestro; si en lugar de un maestro es un libro, el resultado se multiplica *2 y si se dispone de ambas cosas se divide entre dos, siendo el mínimo un día, el tiempo de estudio debe ser continuo sin hacer nada mas.

Tirada	1-6	7-10	11-20	21+
1-10	Deb.ment.	Deb.ment.	Deb.ment.	Deb.Fis
11-20	Deb.ment.	Deb.ment.	Deb.Fis	Deb.Fis
21-30	Deb.ment.	Deb.Fis	Deb.Fis	Deb.Fis
31-40	Deb.Fis	Deb.Fis	Deb.Fis	Sev.Ment
41-50	Deb.Fis	Deb.Fis	Sev.Ment	Sev.Ment
51-60	Deb.Fis	Sev.Ment	Sev.Ment	Sev.Ment
61-70	Sev.Ment	Sev.Ment	Sev.Ment	Sev.Fis
71-80	Sev.Ment	Sev.Ment	Sev.Fis	Sev.Fis
81-90	Sev.Ment	Sev.Fis	Sev.Fis	Sev.Fis
91-00	Sev.Fis	Sev.Fis	Sev.Fis	Dos tiradas en 11-20

Tabla de corrupción mental débil:

1-5 el personaje contrae un tic nervioso como cerrar un ojo cuando esta nervioso, frotarse continuamente las manos...	**51-60** El personaje recibe una fobia a algo, -10 cuando esta cerca de lo que la provoca.
6-10 Adicción: el personaje tiene adicción a alguna sustancia.	**61-70** Obsesión, el personaje quedara obsesionado con la 1ª persona que vea. Solo pensara en ella, sus planes serán solo para poseerla, vencerla... todos los pensamientos fuera de esa dirección tendrán -20
11-15 Una caract mental se reduce en 2 puntos	**71-75** igual que 51 pero con –20
16-20 Restricción oscura, el personaje pierde 5 puntos de magia cada vez que realice una acción buena.	**76-80** Amnesia, el personaje olvida algo de su vida cotidiana, como su nombre, quienes son sus amigos...
21-25 Pesadillas, 25% de pesadillas cada noche que tenga el personaje recibe –10 al día siguiente.	**81-85** un tipo de animal es directamente hostil ante la presencia del personaje
26-30 Idiosincrasia, el personaje cree que recibirá un gran favor si viste de un color especial...	**86-90** Maníaco, el personaje toma manías estúpidas como lavarse continuamente las manos
31-40 Purga de poder, lo hechizos duplican su valor en puntos de magia.	**91-95**Impacto astral, -5% a todas sus habilidades
41-50 El personaje pierde un 10% en una habilidad aleatoria	**96-00** El personaje comienza a odiar algo en especial

Tabla de corrupción física débil:

1-5 el pelo del personaje se vuelve blanco	**51-60** ojos de animal, el personaje recibe los ojos de un animal
6-10 se vuelve torpe –5 a las maniobras	**61-70** respiración ronca
11-15 La piel se vuelve fría al tacto	**71-75** rasgo demoníaco, el personaje recibe un rasgo demoníaco, lengua doble, cuernos...
16-20 la piel se vuelve pálida y manchada	**76-80** el personaje exuda olor fuerte y desgradable
21-25 jorobado –10 a la apariencia y maniobras	**81-85** pronunciación bifida, se pronuncian las eses de forma mucho mas larga.
26-30 En una parte aleatoria del personaje la carne se vuelve gomosa y hinchada y oscura.	**86-90** La piel se vuelve de vivos colores
31-40 en alguna parte del personaje salen escamas, lanzar localización, en esa parte tiene armadura por piel de 2	**91-95** El personaje pierde 1 punto en dos carc. Físicas
41-50 alergia a alguna sustancia, –10 cuando se esta cerca de ella.	**96-00** las manos del personaje se convierten en garras de demonio ahora hacen 1d6 pero el personaje tiene –20 a las tiradas sociales

*todas las tiradas que afecten al aspecto físico dan un –20 directo a cualquier tirada social que haga el personaje a menos que este pueda evitar que el efecto se note de alguna manera.

Tabla de corrupción mental severa:

1-5 Maniático compulsivo, cuando su mente (DJ) dice que tiene que hacer algo como poner los palillos sobre la servilleta... si el personaje no lo hace actuara a –20 hasta que lo haga.	**71-75** Amnesia total, el personaje pierde todos sus recuerdos, solo sabe leer escribir y poco mas, la ficha se la queda el DJ mientras no vaya descubriendo poco a poco toda su vida pasada. Por cada 3 puntos de experiencia recordara una de sus habilidades, conjuros... Las características si las tiene presentes.
6-10 El personaje recibe +10 a resistir magia malvada	**76-80** Paranoico, el personaje no confiara jamás en nadie, e intentara acabar con todo el que se le acerque por miedo a que le vaya a hacer daño. –50 a las tiradas sociales.
11-15 Un espíritu acude en una cacería hacia el personaje al estilo poltergeist	**81-85** Esquizofrénico, el personaje escucha una voz en su mente con la que puede hablar, en ocasiones le ordenara cosas que tiene que cumplir o de lo contrario tendrá –20 a la actividad hasta que lo haga
16-20 el personaje necesita beber sangre una vez a la semana o actuara con –20	**86-90** Intolerancia, el personaje desarrolla una intolerancia siendo agresivo e insultando a todo lo que lo moleste lo mas mínimo.
21-25 Marca del mal; Todos los espíritus benignos le son ofensivos y hostiles	**91-95** Psicópata, una vez al mes le personaje necesita matar, escogerá una victima, o será determinada al azar por el Dj, y el personaje solo pensara en matarla. Mientras no lo haga tendrá –20 a todo lo que haga
26-30 Analfabeto, al personaje se le olvidan los conceptos mas básicos, leer, escribir, sumar, restar....(esto lo margina de la sociedad)	**96-00** El personaje se vuelve loco por completo no tiene ningún modo de acción guiado por patrones ni nada parecido. El personaje debería ser entregado como PNJ
31-40 el personaje se vuelve cobarde, debe de pasar TR contra nivel 18 de AD para quedarse en una situación hostil o peligrosa por pequeña que esta sea	
41-50 Nocturno, el personaje recibe un –5 a la actividad durante el día y un +5 durante la noche	
51-60 el personaje pierde el conocimiento completo de una habilidad aleatoria	
61-70 impacto mental, pierde 4 puntos de una carac mental	

Tabla de corrupción física severa:

1-5 Vampirismo, el personaje solo puede alimentarse bebiendo sangre humana **6-10** los ojos del personaje brillan dando una tenue luz en la oscuridad **11-15** el personaje genera alas de murciélago, mariposa, cuervo...puede volar con ellas pero recibe –50 a las relaciones con los demás **16-20** el personaje pierde tres puntos en todas las carac físicas. **26-30** el personaje cambia su piel por escamas de reptil, +5 a armadura por piel y –50 a las relaciones sociales con los demás **31-40** el personaje tiene la piel llena de heridas que supuran y sangran –30 a las relaciones con los demás **41-50** el personaje tiene el aspecto físico de estar muerto, piel pegada a los huesos, labios acartonados, ojos inexpresivos... –50 a las relaciones con los demás. **51-60** el personaje queda ciego durante el día y ve durante la noche normalmente con +20 **61-70** el personaje esta tullido y tiene –60 a todas las maniobras	**71-75** la sangre del personaje se vuelve venenosa a un nivel igual al de su CON **76-80** El cuerpo del personaje se recubre de un pelo corto, hirsuto y negro como el de los lobos. –50 a las relaciones sociales. **81-85** El personaje se aleja de todos y en algún lugar húmedo crea un capullo del que sale 1d6 días después con cola de serpiente en lugar de piernas y bajo vientre. Tiene el 50% de puntos de vida en esta localización y la gente lo confundirá con un naga. **86-90** por donde pasa el personaje todas las plantas mueren **91-95** insectos de múltiples tipos son expulsados por la nariz, orejas y boca del personaje cuando se excita **96-00** Una reorganización a nivel molecular completa hace que el personaje se convierta en una masa informe de carne que crece alimentándose sin control y moviéndose por seudópodos. El personaje debería ser entregado al DJ y ser un monstruo.

LOS HECHIZOS

Por norma general un hechizo requiere todo un asalto de preparación, lanzándose como primera acción del siguiente asalto, y durante el asalto de preparación, el hechicero no puede hacer nada aparte de preparar el conjuro. De todos modos este tiempo puede variar dependiendo del conjuro o de lo que decida el director.

La mayoría de los conjuros son de una forma o de otra rituales mágicos, que pueden ser utilizados por todos aquellos que los puedan aprender aunque los más propensos a realizarlos son las profesiones que empiezan con ellos; los sacerdotes budistas y sintoístas, así como los Wujen y los Místicos empiezan cogiendo 3 hechizos de los que están en un principio dentro de sus posibilidades, mientras que las cortesanas, taoshis y cazadores de demonios solo toman 1.

Conjuros de los sacerdotes budistas:
Adivinación
Amuleto de protección
Aprendizaje
Bendecir hoja
Conservar un cuerpo
Convocar fantasmas
Convocar el espíritu de un muerto
Curación
Deflectar
Encantar lanza
Enviar sueños
Escudo
Levitar
Luz
Polvo contra demonios
Polvo contra zombis
Protección corporal
Serenidad
Soñar
Resucitar a los muertos
unión
visiones

Hechizos de los sacerdotes Sintoístas:
Adivinación
Aprendizaje
Bendecir hoja
Controlar zombis
Curación
Deflectar
Encantar lanza
Enviar sueños
Escudo
Imitar apariencia
Levitar
Llamar a un pájaro
Luz
Mandar sobre un animal
Mandar sobre un pájaro
Niebla
Oración de invocación
Polvo contra demonios
Polvo contra zombis
Protección corporal
Serenidad
Soñar
Resucitar a los muertos
Unión
Visiones

Hechizos de los Wujen:
Absorber vida
Absorción de poder
Ajar un miembro
Aprendizaje
Atadura negra
Convertirse en un cazador espectral
Crear demonio espiritual
Crear un bastón mágico
Crear zombi
Convocar un goul
Crear un esqueleto
Dominación
Explosión mental
Fuego interno
Hipnotizar
Inducir pánico
Inmovilizar
Invocar Oni
Mandala
Manos de serpiente
Oscuridad
Pesadilla
Sellos

Hechizos de las cortesanas
Cantar al alma
Enviar sueños
Baile seductor
Cántico de Anan
Hipnotizar
Imitar apariencia (solo de otras mujeres)
Serenidad celestial
Beso de aturdimiento
Beso de la muerte
Beso de curación

Hechizos de los cazadores de demonios:
Convocar un fantasma
Curación
Deflectar
Escudo
Luz
Polvo contra demonios
Polvo contra zombis
Controlar zombis
Amuleto de protección

Hechizos de los Taoshi:
Aliento del dragón
Amuleto de protección

Aprendizaje
Bola infernal
Cántico de Anan
Curación
Llamar a un pájaro
Polvo contra demonios
Serpiente de fuego
Protección corporal

Hechizos de un místico:

Los místicos son muy versátiles, suelen ser sabios que han aprendido de maestros muy dispares por ello su forma de empezar en la magia es diferente; eligen 10 conjuros haciendo así su propia reserva de conjuros de los cuales escogen 3.

DESCRIPCIÓN

Absorber la vida: Nivel 30 el objetivo debe estar a la vista del brujo, para que el conjuro tenga efecto. La víctima ha de fallar un TR de su CON contra la AD del mago, si esto sucede, el personaje que sea la víctima pierde un punto de FUE, CON, REF, EDU, y ATR por asalto hasta que todos lleguen a cero. Por cada punto absorbido, el brujo rejuvenece una semana y la víctima envejece rápidamente volviéndose gris y terminando en polvo cuando todo acaba.

El efecto óptico sólo es el de la persona que esta sufriendo el ataque, sin que los demás puedan ayudarle, a menos que rompan la concentración del hechicero, en cuyo caso los puntos serán restituidos y el brujo no habrá rejuvenecido.

La visión es un tanto espeluznante y se debe hacer una TR de AD contra el ATR inicial de la víctima para no quedar traspuesto.

Absorción de poder: Se lanza la resistencia tomando como nivel los puntos de magia de la victima contra los del hechicero. Si esta tirada de objetivo falla, el personaje pierde 1d6 puntos de magia que gana el mago. Pero si este gana, el mago pierde 6. El nivel de este hechizo es de 6. No tiene efecto óptico debido a que los daños son menores, pero el objetivo debe estar a menos de 3m de distancia.

Adivinación: Nivel 10, este conjuro consiste, según la cultura, en un ritual que dura 1d10 minutos, este ritual puede llevarse a cabo consultando gemas, las vísceras de un animal, lanzando huesos de pollo..., una vez realizado el ritual y el hechicero ha pasado concentrado todo el tiempo necesario, el Dj hace una tirada en secreto que ha de ser la In*5 del personaje o menos, si esto ocurre los espíritus contestan a una pregunta clara y concisa con una o dos palabras máximo. Nuevas preguntas sobre el mismo tema no revelarán nueva información, aunque la primera tirada fallase. Si la tirada no tiene éxito, entonces la información recibida será errónea.

Ajar un miembro: Tiene un nivel de 15, y tarda un asalto completo en tener lugar en el cual, el mago debe estar concentrado (este asalto es adicional al de preparación). Si el objetivo no pasa una TR de sus puntos de magia contra los del mago, entonces el miembro (brazo o pierna) escogido por el hechicero comenzará a consumirse causando 1d6 puntos de daño generales y la pérdida permanente de 3 puntos de CON cuando el miembro quede consumido.

Aliento del dragón: nivel 25, el hechicero realiza una serie movimientos y tras éstos todo se vuelve oscuridad a su alrededor apareciendo un dragón. Obviamente esto es una ilusión pero el efecto óptico es impresionante, este lanza un cono de fuego frente al hechicero de 9 metros de largo y tres de ancho en su base, que causa 2d10 puntos de vida generales. Se puede esquivar gastando dos acciones de esquiva y esquivando un d10 por cada esquiva.

Para poder utilizar este conjuro, es necesario desarrollar una habilidad denominada aliento del dragón, la cual se lanzará como si un ataque se tratase.

Almacenar puntos de magia (Mandala): el nivel de este conjuro es igual a los puntos de magia que se deseen almacenar. Cuando un hechicero desea almacenar magia para poder utilizarla en otro momento, puede introducir parte de su poder en algún objeto para extraerlo en otra ocasión. Algunos ejemplos pueden ser: cetros, cristales, ciertos amuletos... estos objetos no pueden tener otro conjuro y solo se puede tener uno de estos objetos, al cual solo se le puede introducir puntos de magia una vez, hasta que vuelva a perderlos en su totalidad. De esta manera los hechiceros pueden realizar más conjuros de los que podrían de forma normal, o bien, realizar un hechizo más poderoso de lo que podrían normalmente.

Una vez usados estos puntos de magia, el objeto los pierde hasta que se le vuelva a introducir. Nuevamente, este conjuro depende de la cultura y de las tendencias del hechicero.

Amuleto de protección: 1 por nivel al que el demonio, espíritu, debe hacer la TR para acercarse. Consiste en la creación de algún

objeto que la religión del hechicero considere santo o con propiedades mágicas. Esto puede ser alguna pieza de jade en los imperios, ciertos bastones de los budistas, colgantes de dientes entre los shikomes, bekemonos... cabezas reducidas entre los hijos de la luna... Si la criatura no supera una TR de su AD contra el nivel del amuleto, esta no puede acercarse a menos de 3 m del portador, aunque si podría atacarlo a distancia.

Aprendizaje: Nivel 5, el personaje que realiza este hechizo puede aprender (puede desarrollarse una habilidad intelectual) al doble de su precio sin tener profesor. El hechizo requiere una tirada. Si se saca 96-100 no tiene efecto y se pierden los puntos de experiencia destinados a esa habilidad.

Atadura negra: Hay que verter un líquido ritual sobre un cadáver, compuesto por el fluido de los ojos de un humano, la sangre de un humano y la placenta obtenida en un parto. Se mezclan y se deja macerar durante una semana completa, al final el brujo consume sus 16 puntos de magia (nivel) y después de media hora de cánticos el cadáver tomará vida manteniendo todas sus habilidades y teniendo conciencia de sí mismo aunque cree haber estado dormido. Las órdenes de su creador le son totalmente imposibles de desobedecer y hará todo cuanto le pida, aunque vaya en contra de su honor sin tener remordimientos. La pega de este conjuro es que el cadáver se sigue descomponiendo hasta llegar el punto de que se vuelve inservible. Se consideran zombis a la hora de matarlos.

Baile seductor: Nivel 10, la bailarina comienza a bailar frente a un objetivo que la esté observando y este debe hacer una TR de su AD contra el ATR de la bailarina. Si la tirada falla, la victima quedará locamente enamorado de ella. Este hechizo sólo sirve con un objetivo, el resto de la gente puede que sólo la vea como una diva, pero para la víctima será como una diosa, esto es debido a ciertos gestos faciales y miradas.

Bendecir hoja: Nivel 5 este conjuro es conocido por muchos sacerdotes, hay muchas formas de hacerlo, pues depende del tipo de religión. Puede ser vertiendo agua por ella, hacerla pasar por el humo de cierto tipo de incienso... al final del hechizo gana la habilidad de herir a criaturas que sólo pueden ser heridas por armas mágicas, aunque si la hoja se araña, se rompe, funde o estropea, pierde todas las propiedades. Este conjuro sólo dura un día en la hoja. Si el hechicero en cuestión tiene algún punto de corrupción, este conjuro no tendrá efecto.

Beso de aturdimiento: Nivel 10. Al besar en los labios al objetivo, este debe hacer una TR por su AD contra el ATR de la geisha o quedará aturdido durante 1asalto por cada 5 puntos de fallo.

Beso de curación: Nivel 10. Al besar al objetivo este recupera de 1d10 puntos de vida generales.

Beso de la muerte: Nivel 20. Igual que beso de aturdimiento, pero si el objetivo falla, éste es víctima de un veneno del nivel de ATR de su amante, provocando que el personaje haga una tirada por su CON contra el nivel de ATR. Si esta tirada falla, entonces el personaje muere en 1d12 horas en un placentero sueño.

Bola infernal: nivel 15, el hechicero crea una bola de unos 10 centímetros de diámetro llameante, que flota frente a él y que lanza con un gesto de la mano causando 2d8 puntos de daño generales en 3 metros de radio. Este lanzamiento tiene un máximo de 30 metros de distancia. Para lanzar la bola es necesario desarrollar una habilidad propia llamada *lanzar bola infernal*. Hay múltiples variantes de este conjuro cambiando el elemento del que esta hecho la bola. Algunos ejemplos pueden ser: hielo (la bola blanca rodeada de llamas azules), aire (la bola aparece como un cúmulo de viento), luz (la bola es una esfera de rayos azules eléctricos) y cualquier otra idea que se le pueda ocurrir al director o al jugador que la desarrolle.

Cantar al alma: Nivel 10, la víctima hace una TR por su AD contra la INT del cantante, si la falla solo ve y oye lo que el realizador del conjuro desea, dejando a la víctima absorta en un semitrance. El resto sólo escucha una canción.

Cántico de Anan: Hace que el personaje aumente en un porcentaje, igual a los puntos de magia que gaste, una habilidad que ya tenía contando los multiplicadores por nivel de experiencia y propios de la habilidad. Para ello deberá tener alguna base en la habilidad y sólo dura 30 minutos.

Conservar un cuerpo: Nivel 10. Este conjuro puede conservar un cuerpo o parte de él tantos días como el ATR del hechicero. Hay formas de hacerlo permanente, como puede ser bañando el cuerpo en cera u otro material similar.

Controlar zombis: El hechicero lanza el conjuro y tantos zombis como sus puntos

de magia pueden ser controlados. Este conjuro tiene un coste de 1 nivel por zombi. Cada zombi hace una TR de su AD contra los puntos de magia del mago. Esto es para controlar los que haya creado otro practicante, este conjuro también sirve para mover así muertos conservados. El hechicero debe hacer un extraño baile con dos abanicos, mientras toca una extraña melodía con un silbato de hueso.

Convertirse en un sirviente infernal: Nivel 20, el objetivo debe ser voluntario. Sobre el objetivo se vuelcan huesos de animales y sangre humana. El conjuro termina inmolando a la persona, mientras se cuece en su fuego un muñeco de barro hecho con la propia sangre del elegido. Tras esto, el objetivo voluntario se convierte en un monstruo. Mantiene sus mismas características mentales pero deberá tirar de nuevo las físicas, tendrá 4 brazos y cola, su cabeza será como la de una serpiente, con colmillos que causan 1d6pv cada uno, es decir, 2d6 en total, éste ser estará ligado a la estatuilla y si ésta es destruida, el monstruo morirá. La figura de barro no puede estar a más de 300 m del servidor.

Las características del monstruo son +9 FUE, +10 CON, +5REF, -8 ATR, +3TAM, aparte, el voluntario recibirá directamente 20 puntos de corrupción mágica.

Convocar un fantasma: Nivel 10, se realiza durante la noche, se vierte la sangre de un pequeño mamífero sobre la lapida o cenizas de un muerto. Éste no querrá venir al mundo de los vivos y hay que hacer una competición de la AD del muerto contra la del hechicero. Si gana el hechicero, se materializará el fantasma, el cual solo contestara preguntas a cambio de un punto de magia adicional del mago por pregunta, desvaneciéndose al paso de una hora. Por supuesto el fantasma solo responderá a cosas acontecidas durante su vida.

Convocar el espíritu de un muerto: nivel 5, permite al realizador traer de nuevo el espíritu de un muerto al mundo. Este realizará los movimientos que hizo durante sus 6 últimos segundos en el mundo y desaparecerá de nuevo.

Convocar Gouls: Nivel 6. Este conjuro debe realizarse en algún lugar donde pueda haber Gouls: cementerios, ruinas, campos de batallas abandonados...y durante la noche. El personaje realiza el conjuro con un cántico gutural y aparecerán tantos Gouls como haya en 300m. En ese momento, el mago hará una tirada de su AD contra la del Goul. Por cada una que pase, un goul estará esclavizado a él hasta la mañana, pero si fracasa el mago, ese goul lo atacará con intenciones alimenticias.

Crear bastón mágico: Nivel 5, cada vez que se realiza una parte del ritual. Hay que obtener una caña de bambú y colocarle una punta de hierro afilada en un extremo. Se debe sacrificar una persona adulta una noche sin luna, clavándole el bastón en el corazón. Un año más tarde se decapita a otra persona, se le extrae el celebro y se deja secar para que las alimañas le extraigan el resto de la carne del cráneo. Entonces se pone en el lado romo de la caña de bambú.

El bastón actúa como una lanza haciendo 2d6 de daño, pudiendo dañar a seres que sólo pueden ser dañados por armas mágicas, igualmente los zombis, gouls y esqueletos sufren el doble de daño (4d6), cada vez que son impactados por este arma, y si se obtiene un crítico es destruido en el acto.

Crear demonio espiritual: Nivel 10, en este conjuro se necesita que el hechicero introduzca parte de su propia alma, de modo que cuando lo realiza perderá un punto de autodisciplina para insuflar a la criatura con un ápice de su alma. Cuando el conjuro tiene lugar, se crea una criatura del mismo nombre que el conjuro. Para más información sobre estas criaturas ver bestiario.

Crear esqueleto: Nivel 5. Se requiere un cuerpo de un humano o animal del que sólo queden los huesos. En ese caso, los huesos se rocían la con orina del brujo y tras esto, se les ordena levantarse. Los esqueletos son totalmente estúpidos, si su señor es destruido ellos lo son con el; sólo sirven para defender algún lugar o para atacar de forma muy desorganizada. No hay límite en el número de estos seres que se pueden crear.

Crear zombi: Nivel 10. Necesita un cadáver humano que aún tenga bastante carne que le permita moverse tras la activación. El brujo se hace un corte en la muñeca, depositando unos 30ml de sangre en la boca del cadáver. Tras esto se le besa en los labios y el zombi cobra vida, obedeciendo las órdenes de su creador. Si éste muere, el zombi seguirá intentando cumplir su misión. Estos zombis no se descomponen y seguirán sirviendo hasta quedar inservibles. El límite de estos seres es igual a la INT del mago.

Curación: Nivel 12, el mago impone sus manos sobre el cuerpo del herido, haciendo

que éste recupere 1d10 puntos generales así como que se doble la velocidad de curación de heridas y cierra una hemorragia. El conjuro solo puede ser realizado sobre una persona cada 24 horas.

Deflectar: Nivel 5, el activar el hechizo cuesta los 5 puntos de magia por su nivel, pero además gasta muchos más aunque no se hace tirada de corrupción por ellos. El hechicero alza la mano hacia el atacante. Hasta que la baje puede deflectar los ataques, gastando tantos puntos de magia como puntos de daño haga el ataque (si acierta). Si éste falla, no se pierde punto alguno. Cuando la mano se baja, el hechizo se rompe y debe volver a activarse desde el principio, y la activación dura un asalto.

El hechicero puede deflectar tantos ataques como desee, mientras le queden puntos de magia, pudiendo elegir qué ataques pasan y cuales no. La pega es que el hechicero debe decidir cuantos puntos de magia utiliza antes de lanzar el daño del ataque. Si los puntos de daño son más que los de magia, la diferencia pasa y golpea al mago.

Destierro: nivel 10, este conjuro sirve para destruir muertos vivientes, cualquier muerto viviente contra el que se lance deberá de hacer una TR de su AD contra la del hechicero, en caso de no pasarla el no-muerto será desterrado, es decir será reducido a polvo, desintegrado, explotara... dependiendo de la clase y del conjuro en si mismo.

Dominación: Nivel 10, este conjuro hace que el personaje objetivo, si no supera una TR de AD contra el ATR del hechicero, caiga bajo su control durante un asalto. De esta forma, el personaje deberá acatar las órdenes pero estas no deben ser violando su naturaleza. Es decir, no se le puede decir que mate a un amigo ni que se suicide por que se romperá el conjuro. Este conjuro, debido a su rapidez, se lanza al principio del asalto, no importan los REF de los contendientes, a menos que utilicen el mismo conjuro como contrapartida o sobre la misma víctima. El hechicero debe estar a menos de 10m de la víctima. Aunque requiere el asalto de preparación.

Dormir: Nivel 5, el objetivo debe de hacer una TR de su AD contra el ATR del mago, de no pasarla caerá dormido 1 asalto por cada 10 de fallo. Obviamente este conjuro solo afecta a criaturas que duerman.

Encantar lanza: Nivel 8. Requiere una noche entera de trabajo y una fragua lo suficientemente caliente como para fundir el acero y mantenerlo durante unas 6 horas. Se hace solamente con metal y el usuario necesita una FUE 17 y unos REF 13 para poder emplearla. Hace 1d10+1d4 de daño y puede hacer críticos a criaturas inmunes al empalamiento, como esqueletos. Hace daño también a criaturas a las que sólo les afectan las armas mágicas. Aparte, se requiere una tirada de herrería modificada con el valor en bono que pueda dar el material utilizado, cambiado de signo para poder forjarla.

Enviar sueños: Nivel 5, se requiere un brasero de bronce, loto negro para quemar y 3.5mL de la propia sangre. Se prende fuego a las hierbas y cuando suba el humo verdoso, se introduce la sangre. En este momento, cualquier persona a menos de 30km de distancia y que esté dormida, tendrá un sueño controlado por el hechicero.

Escudo: Nivel 10, este conjuro hace que frente al hechicero surja un escudo mágico que resta 25 a los ataques que se realizan al hechicero de frente. Al mismo tiempo que elimina 1d6 puntos de vida de cada ataque que reciba el mago, el conjuro sólo dura 1d8 asaltos

Explosión mental: Nivel 15, se deben vencer los puntos de magia de la víctima con los propios para que surja efecto y ésta debe estar en el radio de visión del hechicero, a una distancia menor de 30m. Si tiene efecto, el objetivo verá reducidas sus capacidades mentales a la mitad durante 20 horas. Esto provoca un gran dolor 2d6 generales sin aguante, y aturde a la víctima durante 2d10 asaltos.

El efecto óptico es el de millones de rallos que surgen de la cabeza del hechicero a la del objetivo.

Fuego interno: Nivel 25. El brujo debe vencer la resistencia de los puntos de magia de la víctima, con los suyos propios en cada asalto de concentración, y debe estar a menos de 10m. Tras 1d6 asaltos de concentración, en los cuales la víctima no puede hacer nada, recibe 1d3 puntos de vida general, al empezar a formársele y reventársele grandes ampollas. En el siguiente asalto, la ropa comienza a arder, propiciando 1d4 puntos de vida. En el tercero, se inflama por completo, recibiendo 1d10 en ese asalto y los sucesivos. Es imposible apagar el fuego, ya que la combustión es totalmente interna. Además, no se aplica el modificador por aguante de la víctima. De esta forma, una vez

transcurren los asaltos de concentración, es muy difícil que la víctima sobreviva.

Hipnotizar: Este conjuro de nivel 10 consiste en que la AD del hechicero debe vencer a la del objetivo. Si esto ocurre, se le pueden dar órdenes en un idioma que la víctima conozca. Para que el conjuro tenga efecto, se debe poder ver al objetivo a los ojos fija y directamente. El trance dura tantos asaltos como la INT del brujo.

Imitar apariencia: Nivel 10, este conjuro hace que se obtenga el mismo aspecto físico de otra persona que se haya podido observar anteriormente en tantos días atrás como la INT del que realiza el conjuro, pero sólo puede imitarse los rasgos visibles, es decir, si alguien tiene un tatuaje en el estomago, pero éste no se ha visto, el tatuaje no será imitado.

Inducir pánico: Nivel 10. Este hechizo hace que el objetivo vea un ser venido de las profundidades de los infiernos, por lo que sufrirá un miedo atroz, teniendo que superar una TR de AD contra nivel 25 o intentara huir desesperadamente.

Inmovilizar a una víctima: Nivel 10 este conjuro provoca que una víctima quede paralizada, para ello el objetivo debe fracasar en una TR por su AD contra la del hechicero. El efecto dura 1 asalto por cada diez puntos o fracción de fallo.

Invocar un Oni: Se requiere llenar un cáliz o copa con la sangre del hechicero (12-15-20 puntos de vida generales, según el Oni). Estos puntos de vida también indican el nivel del conjuro. La sangre cuaja y se hace una vela que se prende en un candelabro. Del espeso humo que surge aparece el Oni, que será etéreo hasta que la vela se consuma por sí misma.

Llamar a un pájaro: Nivel variable, se debe gastar un punto de magia por cada 10% que se quiera de tener éxito, además de realizar 1d6 horas de cánticos mientras se visualiza mentalmente el tipo de pájaro que se quiera llamar. Al final del cántico, si el conjuro tiene efecto, acudirá un pájaro de la especie deseada que debe habitar en la zona. Naturalmente, este conjuro suele utilizarse para llamar Fénix, Rocs...

Levitación: Nivel 2. Para realizar este conjuro hace falta gastar adicionalmente 1 punto de magia por cada 5 puntos de tamaño que tenga el objeto o persona que se quiere hacer levitar. El conjuro hace que se levite a una altura de entre 1 y 1,5m. Si se cae de gran altura, el hechizo hace que la caída sea suave hasta que se llega a un metro, en cuyo caso el conjuro finaliza depositando al objetivo en el suelo. Si el objetivo no es voluntario debe pasar una TR de sus puntos de magia contra los del mago. Si el objetivo se agarra a algún lugar, entonces se añade la FUE de la víctima.

Se puede mover de un lado a otro a una velocidad de 1m por asalto.

Luz: Nivel 5. Este conjuro hace que alrededor de un objeto surja una luz brillante de color azulado que ilumina 6m de radio.

Mandar sobre un animal: Nivel 5 Se puede hacer que un animal cumpla una misión concreta, pero de dificultad reducida y dentro de sus posibilidades. El conjuro siempre tiene éxito, el fracaso depende de la orden que se le mande al animal en cuestión.

Mandar sobre un pájaro: igual que Mandar sobre animales, pero sólo sirve sobre pájaros. Nótese que los pájaros se consideran espíritus a efectos mágicos, por ello, no entran dentro del rango de animales aunque se cacen y coman.

Manos de cobra: Nivel 20. Sólo se puede utilizar sobre el propio usuario y tarda un asalto en tener lugar, durando el efecto 1d3+3 asaltos. El conjuro transforma las manos del brujo en cabezas de serpientes capaces de atacar hasta a 2,5m. La capacidad de morder de cada serpiente es igual a los REF del brujo x3. El daño relativamente inofensivo es de 1d3 puntos de vida, pero apartando armaduras y aguantes, el veneno de las serpientes siempre penetra en el cuerpo si el ataque tiene éxito, el cual tiene una fuerza igual a los puntos de ATR del mago. Para evitarlo hay que pasar una TR por CON contra ese valor, si no se supera, el veneno causa 1d10 puntos de vida generales por asalto hasta que se llega a la fuerza total del veneno, pero si se sufre otra herida el proceso vuelve a tener lugar.

Niebla: Nivel 5, causa la aparición de una niebla densa con un volumen oval de 3x3x5m delante del brujo. De esta manera, oscurece la visión durante 1d6+4 asaltos, tras los cuales desaparece.

Oración de Invocación: Este conjuro sirve para invocar a un dragón. Para que tenga éxito se deben sacrificar un número de perlas igual a la AD del dragón en un lugar apropiado mientras se reza. Por cada perla, hay que gastar un punto de magia pero sin necesidad de ver si hay corrupción mágica. En sí mismo este conjuro no tiene nivel, ya que es un ritual divino.

Oscuridad: Igual que luz pero genera una esfera de oscuridad en la que solo ve el hechicero.

Pesadilla: Nivel 10, este conjuro provoca que el objetivo, si no supera una TR de su AD contra la del mago se vea sufriendo una pesadilla. Esta pesadilla no la pone el hechicero sino que es inherente al subconsciente del objetivo. Cuando despierta no ha recibido reposo y tiene los penalizadores de no haber dormido, -20, y no recupera los puntos de vida. El hechicero debe conocer el nombre del objetivo.

Polvo contra demonios: Este conjuro es de nivel 5, y su nombre puede llevar al engaño, ya que afecta a todos los seres que sólo son afectados por armas mágicas causándoles mucho daño. Se necesita el polvo de la arena del espejo de fuego, en el desierto de los sureños (otra arena de otro desierto no tiene efecto), incienso, azufre, salitre y té verde. Se mezcla hasta tener un polvo gris verdoso. Cuando una dosis de este polvo es vertida sobre un ser que sólo puede ser afectado por armas mágicas, demonio o muerto viviente, este recibe 1d10 puntos de vida de daño, los seres normales no reciben daño alguno.

Polvo contra zombis: El nivel del hechizo es de 5. Este hechizo requiere los intestinos de un zombi y las flores secas de alguna especie de liana de la jungla. Todo se seca con cuidado y se mezcla y macera durante varias horas. Durante el proceso no se deja de cantar. Una vez fabricado el polvo, se utiliza vertiéndolo en el suelo formando una línea que los zombis no pueden atravesar. Si hay un punto por el cual se rompa el rastro, los zombis no pasarán a menos que quepan. El hechizo durará hasta que la barrera desaparezca.

Protección corporal: Nivel variable, la base es de 10 y por cada punto de magia adicional que se gaste el hechicero se ve rodeado de una armadura mágica de fuerza que absorbe 1d6 puntos de vida por cada punto gastado, pero esta protección se va gastando, de modo que si se tienen 8 puntos de armadura y se reciben 4 puntos de vida, la armadura solo absorberá 4 puntos de daño más. No tiene efecto frente a armas mágicas.

Resurrección: Nivel 20. Este conjuro consiste en devolver a la vida a un personaje, para ello se debe de realizar un ritual, el hechicero debe de pintar el cuerpo del muerto con unos intrincados y complicados ideogramas en sanscrito, al tiempo que se realizan unos cantos guturales. Tras esto, se amortaja el cadáver y se espera a que los espíritus vengan a por él. Cuando llega la primera media noche tras el ritual el personaje debe de realizar un tirada porcentual de la suma de la AD+INT+IN+EDU del hechicero. Si tiene lugar el personaje resucitara, pero de lo contrario no tendrá efecto.

En ocasiones cuando tiene efecto los espíritus reclaman un precio por este conjuro que puede ser desde la muerte de otro compañero al fallo automático de 3d10 tiradas escogidas por el director de juego.

Sellos: el nivel de este conjuro es el mismo del hechizo que se quiere introducir en el sello, debe de ser algo que pueda ser valido, por ejemplo, inmovilizar, dominación... el hechicero escribe en una especie de carta éste conjuro que luego lanza contra el objetivo. Si el lanzamiento tiene efecto, el conjuro se resuelve normalmente. Un mago puede lanzar

tantos puntos de magia en sellos diariamente, como sus puntos de magia, aunque estos no disminuyen al lanzar los sellos, pero sí a la hora de escribirlos. De este modo, es como si el personaje tuviera el doble de puntos de magia. Los puntos introducidos en la mandala no sirven para escribir sellos.

Seña demoníaca: Nivel 15, este conjuro es generalmente utilizado por demonios o por hechiceros muy poderosos que lo utilizan para marcar así a sus enemigos o a quienes les han fallado. En realidad se trata de introducir en el objetivo la lepra, una enfermedad mortal de necesidad. Para ello el hechicero debe de sujetar al objetivo durante el asalto de preparación con las manos, luego este hace una TR de su CON contra el ATR de su atacante y en caso de fallarla será contagiado por la monstruosa enfermedad.

Serenidad: Nivel 10, Insensibiliza del dolor durante una hora, es decir anula el penalizador por puntos de vida, pero cuando esta hora transcurre, los puntos de vida que se tengan tienen sus efectos normales. Este efecto no quita los penalizadores por tener miembros inútiles, amputados...y si el personaje llegara a morir el hechizo se perdería

Serpiente de fuego: nivel 20, este conjuro provoca que desde las manos del hechicero surja una serpiente de llamas que va zigzagueando y girando alrededor de su objetivo, hasta que lo impacta, causándole 2d10 puntos de daño zonal. Esta habilidad requiere el desarrollo adicional de una habilidad llamada control de serpiente de fuego. Si el hechicero lo desea puede gastar cinco puntos más de magia y controlar la serpiente, gastando acciones de combate con su habilidad hasta que ésta golpee a su objetivo o no pueda pagar más turnos. Aun así, el primer asalto entero, como de costumbre en los hechiceros, es de preparación. La serpiente nunca podrá estar a más de 30 metros de su conjurador.

Una variante de este conjuro ha sido muy popular en algunas leyendas Taoshis, donde en lugar de controlar serpientes o dragones de fuego, lo que controlaban eran sus propias espadas, que ya eran mágicas de por sí. Por ello, no es difícil encontrar a muchos impostores con varias espadas...

Soñar: Nivel 10, el personaje puede soñar con un tema, lo cual le puede dar pistas y enseñarle caminos que para su consciente seguirían ocultos.

Unión: Nivel 10/15, sirve para unir al cuerpo alguna extremidad amputada, y que aun quede vida en ella, como una mano o una pierna. El coste es 10 para las manos y pies y 15 para brazos y piernas.

Uñas urticantes: Nivel 8, al realizar este conjuro el hechicero genera un veneno urticante en sus uñas que dura 1d10 asaltos. Si durante este tiempo logra arañar, es decir, golpear con las manos al enemigo en alguna localización donde no lleve ropas ni armaduras, este deberá de realizar una TR de su CON contra el ATR del hechicero, si no la supera, además del daño por el ataque, la herida se volverá urticante, haciendo que el personaje pierda una acción por asalto rascándose. Si pierde de este modo todas sus acciones aun podrá actuar con una única acción a –50. Este efecto perdura hasta que la herida se limpie con agua clara.

Velo de las sombras: Nivel 10, este conjuro provoca que el usuario se vuelva invisible, aunque puede verse con segunda visión y con habilidades que permitan detectar a los espíritus. El hechicero hace un pequeño canto mientras pasa sus manos por encima de su cuerpo para conseguir este efecto. El área no solo afecta al hechicero en cuestión sino también a sus ropas y armas que estén unidas a el. Esto provoca que aquellos que quieran percatase de que esta allí tienen un penalizador de –100 a su tirada de percepción.

La duración del conjuro es igual a tantos minutos como la AD del hechicero pero si este realiza una acción brusca, ya se de combate o alguna maniobra como acrobacias... el conjuro se pierde.

Visiones: Nivel 15, este conjuro permite ver lo que está sucediendo en algún lugar. Para esto, el lugar no puede estar a más distancia de su intuición en kilómetros por diez. Este conjuro varía mucho de unos hechiceros a otros, unos lo hacen a través del humo de paguales, otros a través del incienso, bolas de cristal, espejos...

Volar: Nivel 15, adicionalmente se tiene que gastar 1 punto de magia más por cada 5 puntos de TAM que tenga e objetivo, el cual volara a una velocidad de 15m/asalto.

Naturalmente moverse en este ambiente no es algo común y por lo tanto se requiere una tirada de acrobacias para poder moverse, en caso de fallarse el personaje no puede hacer nada y además pierde la acción.

Habíamos logrado atravesar las colinas de la serpiente, y de este modo llegar a las tierras de Shé, unas tierras agrestes semidesérticas de suelo anaranjado y lleno de piedras en las que se cultivaba lo que el pueblo podía, un pueblo encargado de proteger al imperio de los bárbaros del sur, Los hijos del Sol. Pero aquello era algo que también me preocupaba, la concubina que había escapado era la hija del Duque de estas tierras, eso le daba libertad ahora para actuar y seguramente aunque no fuera buscándonos a nosotros, el regente habría enviado a estas tierras multitud de ojos para espiar y eso podía hacer que dieran con nosotros.

Li era un monje un tanto peculiar, siempre tenía una sonrisa en su rostro y algo que ofrecer a las gentes de los lugares por donde pasábamos, desde una historia a parte de su comida. Él nos contó como la Luz había desaparecido y como ahora todo era un caos, que la hechicería cobraba cada vez más fuerza y que cada vez el imperio se movía de forma mas nerviosa, el mismo poder que según las antiguas escrituras hicieron que Chan Lin uniera a los clanes.

Y de ese modo avanzábamos por aquellas tierras empedradas durmiendo bajo el manto de estrellas y siempre con el gran cucharón (la osa mayor) al norte, como si el emperador nunca se hubiese ido. Pero un día la oscuridad nos sorprendió cerca de unas ruinas y decidimos descansar allí. Nos acercamos con cautela y echamos una ojeada a la zona pareciendo bastante desierta, nunca se nos hubiera ocurrido pensar en que la corrupción del mundo hubiese llegado hasta aquel lugar, pues relativamente se encontraba cerca del corazón del imperio.

Mientras descansábamos, recuerdo que era mi guardia, escuché un ruido, como el que hace una puerta pesada al cerrarse. Desenvainé a Wanlung y en la otra mano llevaba una antorcha, me acerqué al origen del sonido con cuidado, pero tan solo vi unos ojos amarillentos en el aire antes de que cientos de rayos iluminaran una mano de dedos largos y huesudos. Aquellos rayos me golpearon en la cabeza mientras un dolor enorme se apoderaba de mí. Dejé caer mi espada y comencé a gritar mientras me arrodillaba. Los gritos debieron de alertar a mis amigos, quienes acudieron prestos. Fuma cargaba contra aquella criatura la cual soltando su presa en mi mente y con un solo movimiento de aquella mano huesuda lo detuvo en seco y lo lanzó hacía atrás como si se tratase de un pelele, entonces Li gritó algo en un idioma antiguo iluminándose la zona donde la criatura se encontraba, aquello me sorprendió aun más si cabe, pues era un hombre, pero estaba deformado, su piel era escamosa y en su rostro los ojos eran como los de un gato o un lobo, sus colmillos eran desmesuradamente grandes y sus manos se asemejaban más a las garras de una rapaz que a las de los humanos. En su cabeza no tenía ni un cabello pero las escamas le cubrían todo el cráneo como si fuera una especie de reptil...

Mientras mi mente se iba liberando de su aturdimiento Fuma se había levantado y con un par de giros en el aire se acercó a nuestro enemigo el cual de un garrazo en el cuello lo derribó dejándolo inconsciente. Li había adoptado una

posición de guardia shaolin, mucho más precavido que el estudiante marcial, estudiando los movimientos de la criatura la cual comenzaba a musitar en el idioma mágico mientras movía las manos y unos haces de luz roja se iban arremolinando en torno a sus manos. Sabía que aquel conjuro no iba dirigido a mi, pues me daba por fuera de combate, solo tendría una oportunidad pero no antes de que Li recibiera el ataque, de modo que comencé a concentrarme, centrando toda mi energía en mi brazo, deslizándola hacia mi mano y la espada. Ya sentía mi extremidad vibrar con el Chi, cuando aquel adalid de la corrupción lanzó su hechizo en dirección del monje, un rayo de fuego que serpenteaba por el aire y rugía como los tigres en la jungla. Por un momento pensé que le iba a impactar, pero se dejó caer hacia atrás en un movimiento perfecto pasando la serpiente de fuego por encima de él. Entonces yo me levanté y lancé mi golpe al aire el cual como una cuchilla se acercó a nuestro enemigo impactándole de lleno, haciéndolo retroceder y abriéndole una brecha en el pecho.

En todo el tiempo que luché en las batallas por la Luz aprendí que nunca se le debe de dar ventaja a un enemigo, menos aun si es tan peligroso como este al que nos enfrentábamos, de modo que en cuanto mi *Hoja de Bishamon* le alcanzó salté hacia delante atacándole en el pecho y atravesándolo.

Nuestro enemigo cayó de rodillas, mientras yo giraba a Wanglung en su interior, mirándole a los ojos, Li se había ido corriendo en busca de Fuma dejándome a mi en aquel momento intimo con el moribundo hechicero, el cual tocó la espada se miró la mano llena de sangre y luego alzó la mirada a mis ojos. Su rostro era una mezcla entre odio, miedo y alivio. Abrió la boca de dientes afilados como si fuese a decir algo y desfalleció muerto.

De todos los hombres que he matado y se me presentan cada noche a verme, el rostro de aquel hechicero justo antes de morir es el que más recuerdo...

Fuma estaba relativamente bien, tenía un corte profundo pero no mortal, Li se lo trataba con algunos ungüentos, pero estaba claro que necesitaríamos ayuda, a un par de días cerca de nuestra ruta había un monasterio donde podríamos recuperarnos y ayudar a Fuma, de modo que al amanecer decidimos dirigirnos hacía el templo.

Por mi parte aquella noche no pude dormir, la imagen de aquel hombre corrompido por la magia me hacía pensar que aquellos cambios que un humano podía sufrir en su cuerpo y su alma, también pudieran ocurrir en todas las Tierras Imperecederas. No importaba donde pudiéramos huir, si la luz no aparecía, ni tan siquiera el estandarte del Dragón podría ayudarnos a luchar contra ese horrible destino. Akinaro no podía ser el artífice de todo aquello, debía de haber algo más oscuro detrás de todo esto, incluso corrían rumores de la vuelta de Togaku el Rey de los cuervos Goki. Desde aquella noche volví a tomar la costumbre de clavar una vara de incienso en la tierra por todos aquellos que han sido abatidos por mi espada...

RELIGIÓN

En las Tierras Imperecederas hay gran número de religiones o filosofías, algunas como el budismo, el shintoismo o el taoísmo conviven juntas entrecruzándose y mezclándose, como si de una sola se tratasen. Este es el caso del Imperio de Jade y del Imperio del Manto Blanco, sin embargo, en las tierras de los Sureños las religiones son muy diferentes.

La mayoría de los habitantes de los dos imperios, aunque profesen una religión, realizan rituales de las demás como forma cotidiana y tan sólo los miembros eclesiásticos de cada una de ellas viven acorde con los pensamientos de su religión.

No se trata de exponer aquí una tesis de estas formas de pensamiento, sino unas trazas básicas adaptadas al universo Shan-Hu y para que, tanto el director como los jugadores, puedan hacerse una idea del funcionamiento de estas.

BUDISMO

El budismo es la mas "estricta" de las religiones de las Tierras Imperecederas. Las enseñanzas de Buda están escritas por su discípulos y todos sus fieles las siguen. Estas decían que la vida era un sufrimiento y que este sufrimiento llegaba más allá de la propia muerte, pues la vida es cíclica y las almas se reciclan teniendo reencarnaciones.

Este sufrimiento es debido a que el hombre no conoce la realidad del universo, razón por la cual se dedica a la codicia, la lujuria... pero si se logra el conocimiento se pueden romper las ataduras mundanas siguiendo las Ocho Etapas; tener una buena visión de las cosas, buenas intenciones, y modo correcto de expresión, realizar buenas acciones, tener un modo correcto de vida, esforzarse de forma positiva, tener buenos pensamientos y desarrollar la contemplación de un modo adecuado.

En el budismo si hay dioses, pero éstos solo son, otro estado de los espíritus, que están atados al sufrimiento de la vida, y aunque tengan grandes poderes están sujetos a las pasiones y a una eventual muerte, por lo cual pueden reencarnarse en un estado inferior. Al igual que un hombre puede reencarnarse en un estadio superior. Esto es la doctrina del Karma, según la cual, tan solo los hombres pueden ser iluminados, ya que los dioses están demasiado ensimismados en los placeres de su vida.

El nirvana por su parte, es el momento en el cual un hombre logra apagar los fuegos de la codicia, el odio y la ignorancia, viviendo una vida en la cual va destruyendo todo aquel remanente que le quede del karma para, en la hora de su muerte, llegar al paranirvana y ascender así a alguno de los paraísos.

Aunque en principio cualquier persona podría llegar al nirvana, solo la comunidad monástica está lo suficientemente preparada para llevar el camino de las ocho etapas. Los budistas laicos prefieren hacer su vida esperando reunir fuerzas en otra vida para poder seguir ese camino.

Para ser un buen budista y tener un karma limpio, y de este modo poder aspirar a una mejor reencarnación, se solicitan seguir varias reglas, no matar, no robar, no tener un lenguaje hiriente, no tener un comportamiento sexual indebido, ni beber bebidas alcohólicas. Aunque muchos laicos intentan seguir estas normas, es bastante difícil conseguirlo a lo largo de toda una vida, por lo cual se puede buscar el equilibrio superando las tres raíces del mal; la lujuria, el odio y el engaño.

SHINTOISMO

Una de las religiones más antiguas, basada básicamente en la naturaleza. Desarrollada para rendir culto al hombre bajo la naturaleza por que cree que las piedras, los árboles, los ríos... poseen espíritus guardianes que pueden aparecer y proteger a algunas tribus.

Es una religión positiva que cree en el bien entre hombres y espíritus llamados Kami.

Los seguidores del sintoísmo reverencian las cosas vivas y muertas al pensar que todo tiene su propio Kami.

El Kami de la naturaleza sigue el mismo camino que los de los ancestros familiares.

El shintoismo carece de leyes escritas por lo que sus normas se han ido pasando de maestros a alumnos por medio de la tradición oral. Las ceremonias son espectáculos de música y baile siendo acto de júbilo. En ellos se escucha y mira mientras se forma parte de la propia ceremonia.

El énfasis de esta religión reside en la limpieza de la mente, el cuerpo y el

espíritu, así como en la fertilidad. La comunicación y el transmitir la fe al resto del mundo también es muy importante y de esta forma se ha mantenido y transmitido durante centurias.

Para limpiar la impureza es necesario limpiar el cuerpo por medio un acto físico (como el caso de la sangre) o purificar el espíritu por medio de un ritual simbólico, que representa el acto de limpieza.

El trabajo de reverenciar a los Kami y los espíritus del mundo es el aspecto más importante de la religión sintoísta. El Kami debe ser aplacado y pagar un tributo cuando está de mal humor para evitar las terribles consecuencias. Por el contrario, son muy agradecidos cuando están de buen humor y pueden prestar ayuda y favores. Ignorar a un Kami es ignorar al espíritu de la naturaleza, lo cual produce su destrucción. Esto ocurre en desastrosos escenarios bajo los ojos del sintoísmo, como por ejemplo, en campos de batalla. Como los Kami, el mundo está en silencio en un trágico lugar esperando paz y felicidad.

EL TAO

El taoísmo establece la creencia de tres fuerzas; positiva, negativa y la línea entre ambos, la primera (el Yang) es la luz, la segunda (Yin) es la oscuridad, la tercera es en sí mismo el Tao, ya que es la que las contiene, así como una colina tiene una ladera soleada y otra a la sombra, pero ambas forman parte de la colina en sí misma.

La igualdad entre ambas formas muestra cómo el taoísta enfrenta la vida. No hay supremacía de la vida sobre la muerte, ni de la construcción sobre la destrucción, del placer sobre el dolor, de lo positivo sobre lo negativo, ni la afirmación sobre la negación.

La palabra Tao significa en sí misma camino. Este camino ha de ser recto y virtuoso hacia la meta. Una meta lejana y que pocos llegan a alcanzar pues para ello hay que conseguir la comprensión del Ser y del No-Ser, ya que todo lo que es, esta construido de lo que no es, y es en esta confusión donde se encuentra el camino del Tao.

En el juego, el Tao, no es una religión sino una filosofía de vida, aunque cualquier jugador puede ser Taoísta, los maestros de esta fuerza son los Taoshi, los cuales están entre la fuerza interior representada como el chi y las fuerzas exteriores ya sean de la esencia mágica o de la divina. Así se representan como maestros de todo pero especialistas en nada, extrayendo su energía del misterio del No-Ser...aunque sigan siendo las normas de magia y chi normales.

Sacerdote Budista. Nótese que lleva una maza, arma que no vierte sangre.

RELIGIÓN

RELIGIÓN DE LOS SUREÑOS

Hay que observar que entre los sureños hay dos pueblos bien definidos, los Hijos del Sol y los Hijos de la Luna, de este modo hay que considerar las dos religiones.

Los Hijos del Sol son nómadas y guerreros, creen que la pureza del alma se consigue en el campo de batalla. Sus cultos religiosos son generalmente personales, tan sólo antes de grandes batallas los más ancianos hacen alguna ceremonia comunal. Por regla general solo tienen dos dioses:

Abida: Dios encargado de acoger a las almas puras a la hora de su muerte y purificar con su aliento a las impuras.

Daitching: Dios de la guerra, al que le presentan más respeto.

Aun así, su cultura también presenta culto a los fenómenos de la naturaleza como truenos, ríos, el sol... El máximo representante de Daitching en el mundo es el Khan, algo parecido a un rey o un emperador.

Los Hijos de la luna carecen de dioses propiamente dichos, para ellos la luna, el sol, los ríos, algunos animales como los cocodrilos... son dioses y los respetan como a tales. Sus ceremonias son muy diversas, pero suelen ser bailes y fiestas comunales. Otras ceremonias pueden ser la presentación de un hijo a la luna, su dios supremo, por parte del padre cuando este nace, o la elaboración de cicatrices rituales en los cuerpos simulando las escamas de los caimanes y cocodrilos. Entre sus chamanes hay muchos capaces de realizar verdaderos prodigios de curación y de comunicación con los espíritus. De este modo hay casi tantas religiones o formas de prestar servicio religioso como tribus existen en sus tierras.

Aparte de estos dos reinos, en la ciudad estado de Tijin la religión es monoteísta, solo reconocen a un dios y los demás están bajo Él, le dan un gran crédito, le rezan varias veces al día y tiene fiestas conmemorando las grandes hazañas de sus enviados al mundo... a pesar de ser una religión con unas leyes muy estrictas, reciben sin recelo a los practicantes de las demás, pues no consideran que la diferencia de ideales con los otros sea perjudicial, sino que la ven como una forma de que su Dios les enseñe nuevas experiencias.

Mira hermana luna, ¡Lo único que es más grande que tu!

MITOS Y LEYENDAS

LA LEYENDA DE LA CREACIÓN DEL MUNDO

Según creen los habitantes de los imperios, al principio el universo tenía forma de huevo. Cuando el huevo eclosionó un gigante surgió de él. Este gigante llamado Pan-Ku surgió con los dos elementos básicos, Yin y Yang. Yang formó el cielo y Yin se condensó en la tierra. Después de 18000 años Pan-Ku murió, de su cabeza se formaron el Sol y la Luna, de su sangre se formaron los ríos y los mares, de su respiración el viento y de su voz surgió el trueno. Los hombres surgieron de las pulgas que vivían en el.

LAS TORTUGAS Y LA FORMA DEL UNIVERSO

La tortuga es un animal espiritual y de buen agüero. Representa el modelo del universo porque según se cree, el cielo es hemisférico y la tierra cuadrangular. La Tortuga primordial tiene la concha redonda por encima para representar el cielo y cuadrada por debajo para representar la tierra.

La tortuga, participa de la longevidad y de la sabiduría de lo cósmico; por este motivo, suele emplearse la concha para la adivinación. Los auguradores buscan presagios en su caparazón y llaman "signo" a la inscripción en el lomo de la tortuga mágica.

La tortuga forma parte de los cuatro animales que rigen los rumbos del espacio y guerrean contra los demonios: El Tigre Blanco preside el occidente, el Dragón Azul el oriente, el norte lo habita una Tortuga Negra y el sur el Pájaro Rojo. Según se dice ellos son los encargados de velar por la Luz, del mismo modo que la Luz vela por los hombres.

Es considerado muy meritorio dar de comer a las tortugas que se encuentran en los estanques de los templos budistas y se tiene por buen agüero salvar a las tortugas de ser comidas en los mercados públicos. Cuando una tortuga es comprada por esta razón, se le perfora un agujero en la concha. Una criatura con varios agujeros, casi siempre rellenados con anillos, es muy estimada para propósitos medicinales. Se suelen hacer píldoras con jalea preparada de la parte inferior de la concha o de polvo del caparazón, que gozan de gran reputación como tónico cardíaco, astringente y artrítico; muy útil también en las enfermedades del riñón.

LOS DIOSES DEL IMPERIO DE JADE

Aunque los dioses del Imperio de Jade y los del Manto Blanco son muy parecidos, cambian en sus nombres y en algunos conceptos adicionales, a pesar de que cuando el imperio del norte invadió las tierras del sur intentaron imponer sus nombres los sacerdotes del sur siguieron luchando de forma pasiva sin cambiarlos en las ceremonias, por eso aun hoy se denominan por sus nombres originarios en la lengua del imperio.

Lo curioso es que estos nombres aparecen tanto entre los sintoístas como entre los budistas y taoístas como espíritus, dioses o seres de gran poder.

La lista de estos dioses es:

Cai Shen: dios de la fortuna
Cangi: Divinidad que tenía en su poder la hegemonía sobre la vida y la muerte.
Chang´e: diosa de la luna
Cheu-sing: Dios de la longevidad.
El emperador de Jade: Aquel que rige el cielo y que se supone que es la estrella polar.
Fo: Principal divinidad, personificación de la fortuna, el honor y la jerarquía.
Fong-po: Deidad meteorológica.
Gao Yao: Dios de la Justicia
Guan Yin: dios de la compasión
Guan Yu: dios de la guerra
Kaikiat: Ser que permanece aletargado y que cuando despierte vendrá a destruir el mundo.
Kei: Genios malvados que se complacían en causar dificultades a los humanos.
Lui-sin: Dios del rayo y del trueno.
Ma-tso-po: Diosa del mar, protectora de los navegantes y de las mujeres parturientas.
Matsu: dios de los pescadores y navegantes
Menchen: Dioses de las puertas, que impedían la entrada a las almas de los muertos.
Pi-kan: Dios de las riquezas.
Puzza: Diosa que representaba el poder y la fecundidad de la naturaleza.
Shangd: Deidad suprema.
Sim-Kuang: Monarca del primer infierno y el jefe de los otros nueve monarcas.
Sun Wukong: El rey Mono, especialmente adorado entre este pueblo.
Tan-kuan: Dios titular del rayo y de la lluvia.
Tchang: diosa protectora del amor y del matrimonio.
Tian: Representa los cielos.
Tican: Dios infernal análogo a Plutón.
Tien'mu: Deidad que provocaba los relámpagos.
Ti-kuan: Deidad que perdona los pecados.
T'sai-chen: Dios de las riquezas.
T'sao wong: Deidad del hogar, controladora de toda la intimidad familiar.
Tsui-kuan: Dios protector de los navegantes.
Tu Di Gong: dios de los campesinos.
Won-sen-t cheng: "Ciudad de los muertos" donde iban los que no morían de viejos.
Wen T chang: Dios de las letras y de la literatura.
Wut-t chang: Dos personajes que transportaban las almas de los muertos.
Yi-ti: Dios artesano que fue el primero en producir vino.
Yu-che: Dios de la lluvia.
Yun-t omg: Dios al que se le atribuye la formación de las nubes
Zao Jun: Dios de la cocina y de la comida

Tchang, Tocando la flauta

RELIGIÓN

MITO DE LA ETERNA JUVENTUD

La población de este inmenso territorio también adora a los fenómenos de la naturaleza, a sus fuerzas desatadas; rememora el espíritu de los antepasados; acude a consultar los oráculos y participa de un ritualismo rico en sacrificios y esoterismo mágico.

Muy especialmente, se pretende una longevidad perenne.

Lo cierto es que el pueblo del antiguo Imperio de Jade tenía un dios especialmente dedicado a procurar juventud, y lozanía, a todos aquellos que se lo rogaran y, por ello, le ofrecían continuos sacrificios y presentes.

Esta deidad se llama **Cheu-Sing** y es la encargada de custodiar la vida de los humanos, pues, entre otras cosas, tiene poder para fechar el día en que ha de morir una determinada persona. Pero, según la creencia popular, se puede cambiar la voluntad de este dios ofreciéndole sacrificios y participando en los diversos rituales en su honor. Todo esto indica que es posible alargar los años de vida, basta que Cheu-Sing prorrogue la fecha que ha acuñado de antemano y, por lo mismo, ampliará, así, el tiempo de vida de aquellos mortales que más fidelidad le hubieran demostrado.

Se dice que antiguamente este dios tenía un culto oscuro propio y que el mismo Chan era uno de sus más fieles seguidores, pero en la primera dinastía Tzen fue perseguido y prácticamente aniquilado del mundo, ya que era considerado un foco de maldad y de hechicería. Aun hoy, hay seguidores de este antiguo culto que sigue siendo perseguido, pero debido a los sacrificios humanos que requiere y lo que ello conlleva, no tiene demasiados adeptos. Se supone que son personas muy importantes los que forman parte de este culto, por lo que es muy difícil encontrarlos. Incluso algunos sacerdotes están seguros de que el culto no es nada más que una tapadera de adoración a un demonio que no es ni de lejos Cheu-Sing.

La inmortalidad también se ha visto reflejada en el taoísmo, siendo esta una parte importante de sus creencias y de sus búsquedas alquímicas. Razón por la cual se supone inmortales a muchos de los taoshis que viajan por el mundo.

DIBUJOS EMBLEMÁTICOS

Todos los deseos, y necesidades, de los humanos quedan satisfechos en cuanto éstos invocan al dios apropiado. Por todo ello, el número de dioses familiares es enorme. Más, no sólo cada casa, sino también los barrios, circunscripciones, pueblos, ciudades y territorios cuentan con sus dioses/espíritus protectores. Las propias deidades se ocupan de que todo funcione perfectamente; y así, los dioses del lugar custodian la tierra, la calle, la casa, y a todos sus moradores. En todos los hogares hay una imagen del "Dios del Hogar" que, por lo general, aparece bajo la figura de un anciano con barba blanca. En el dibujo (impreciso y cargado de colorido chillón) aparece también una mujer, a la que se venera como esposa del "Dios del Hogar", rodeada de animales domésticos, tales como cerdos, gallinas, perros, caballos, etc., a los que cuida y da de comer. En estos dibujos, que se suelen colocar en el interior de las viviendas para adorar al verdadero espíritu de las figuras que allí aparecen, el artista respeta también la esencia jerárquica de la mitología de estos pueblos, pues lo cierto es que, en todo caso, el "Dios del Hogar" permanece siempre sentado y relajado sobre un colorido trono. En cambio, la mujer esta de pie, preocupándose de las labores domésticas, en este caso del cuidado de los animales que hay en la casa. Esto indica que el "Dios del Hogar" tiene subalternos, por así decirlo, en los cuales, delega su propia función de cuidar personas y hacienda. Apoyando la teoría budista de las pasiones de los dioses.

DIOS CANCERBERO

La mitología cuenta con un lugar de perdición, similar al infierno. Según la tradición popular, el alma de los mortales es conducida a ese lugar de perdición para ser juzgada y aquí se encuentra un encargado de controlar el paso al interior de tan tétrico lugar: los "Dioses de la Puerta" Con cabeza de buey y cara de caballo, son los encargados de llevar las almas al otro lado de las puertas del infierno y de hacer de mensajeros entre los dioses infernales, los Wut-t chang.

Si todo está en regla, el alma puede pasar y, al instante, se topa con el dios de "Muros y Fosos" (Sim-Kuang), que es el encargado de someterla al primero, y más benigno, de los juicios. Sin embargo, los interrogatorios duran cerca de cincuenta días -exactamente cuarenta y nueve, que

es un número pleno de connotaciones simbólicas: "Este es el plazo que necesita el alma de un muerto para alcanzar definitivamente su nueva morada. Es la terminación del viaje". Durante el cual el alma permanece retenida en los dominios de Sim-Kuang. Éste puede condenarla, o dejarla en manos del siguiente juez. Si ocurre lo primero, el alma puede ser azotada o atada por sus extremidades superiores a una tabla que le aprisiona, a la vez el cuello. De todos modos, el alma tendrá que pasar, ahora, a presencia del Tican, quien se encargará de dilucidar, tras un nuevo interrogatorio, si aquélla es un alma justa, o un alma pecadora. Si es lo primero, el alma será enviada a uno de los paraísos de jade -el que se encuentra en la "Gran montaña" o el denominado, de manera pomposa, la "Tierra de la Extremada Felicidad", en donde gozará de libertad y felicidad eterna-, ya que aquí todo se halla imbuido de la presencia del Buda.

BREBAJE PARA OLVIDAR

Si, por el contrario, el Tican ha fallado que se trata de un alma pecadora entonces, ésta, es arrojada al abismo de los infiernos para que allí purgue sus culpas. Después de sufrir dolores y castigos sin cuento, el alma llegará, por fin, al décimo lugar de perdición. Una vez aquí será obligada a reencarnarse, y podrá elegir entre un animal o un humano. Si se reencarna en un animal, no por ello perderá su antiguo sentir humano y, por lo mismo, sufrirá cuando le maltraten, o cuando le maten. Por ejemplo, ha podido elegir renacer como cerdo y, por tanto no durará mucho sin ser sacrificado, en cuyo caso, el dolor del animal es el mismo que sentiría el humano al que pertenecía el alma antes de reencarnarse. Sin embargo, nadie se percatará de ello, pues el cerd o no podrá expresar su dolor, y su sufrimiento de forma humana, ya que el alma reencarnada, antes de salir del décimo Infierno, y dirigirse hacia el lugar en el que

Tican
El dios del infierno

se halla la "Rueda de las Migraciones", debe beber el "Caldo del Olvido" para, así, guardar secreto obligado (pues nada de lo pasado podrá ya entonces recordarle todo cuanto le ha acontecido en su periplo infernal). Este brebaje, según la leyenda, lo prepara la diosa que habitaba la misteriosa casa edificada a la salida misma del Infierno. Todas las almas que abandonan aquel lugar de perdición tienen que beber el "Caldo del Olvido" pues, sólo entonces, les será permitido seguir adelante, y llegar hasta la "Rueda de las Migraciones", para así, consolidar su reencarnación.

PUENTES DEL AVERNO

Algunas versiones explican, no obstante, que las almas de los muertos antes de llegar a presencia del dios de "Muros y Fosos", reciben la ayuda de **Abida**, deidad que tiene encomendada la tarea de aliviar a todos los humanos a la hora de la muerte, pues acoge a las almas puras y purifica a las impuras.

También se dice que el infierno es un lugar de perdición, sí, pero constituido por ciudades llenas de funcionarios y, también, de edificios diversos que son como sedes de los diferentes tribunales ante los que tienen que comparecer las almas de los muertos para ser juzgadas. El propio palacio de Tican se encuentra en una de las ciudades principales del mundo infernal y, al lado de este soberbio -y, al mismo tiempo, tétrico edificio- se alzan las diversas edificaciones que albergaban en su interior las terribles cámaras de tortura y suplicio.

Esta mítica ciudad se llamaba **Fong-tu** y tenía una entrada principal, denominada "Puerta del Mal". En el extremo opuesto, queda protegida y resguardada por un pestilente río, cuyas turbias, cenagosas y malolientes aguas, rodean el lugar de perdición, que cuenta con tres puentes, los cuales constituían otros tantos accesos a Fong-tu, aunque por el lado contrario a la zona principal.

El primer puente está construido en oro macizo y sólo los dioses pueden cruzarlo. El segundo puente es de plata y está reservado a las almas que han sido justas. El tercer puente es mucho más largo y estrecho que los anteriores, y cruzarlo resulta peligroso, pues carece de barandales a los que agarrarse. Las almas que han sido perversas y viciosas están obligadas a cruzarlo y, si caen al apestoso río, son al instante machacadas por monstruos que toman la apariencia de serpientes de bronce y de rabiosos perros de hierro, perdiéndose su alma para siempre.

EL "ARBOL DE LA INMORTALIDAD"

La mitología cuenta también con lugares de felicidad y de dicha, es decir, con paraísos. Como ya se ha indicado, el de la "Gran Montaña" es uno de ellos. El otro es la "Tierra de la Extremada Felicidad", y, por lo general, es el lugar elegido por Tican para enviar aquellas almas de los mortales que ha encontrado inocentes y, por lo mismo, considera justas.

El primero de los paraísos está habitado por la "Dama Reina" (a quién la tradición mítica hace esposa del poderoso "Emperador de Jade" quien, en la cumbre más alta de la montaña, tiene construido su grandioso palacio; éste edificio fabuloso, cuenta con más de nueve pisos, rodeado de jardines con plantas y flores aromáticas, y perennemente verde. Aquí crece, oculto, el mítico "Árbol de la Inmortalidad"; un melocotonero de cuyos frutos se alimentan los bienaventurados, es decir, aquellos que han llevado una vida recta y justa y que, por tanto, no han engañado ni maltratado a ninguno de sus semejantes, recibiendo de este modo la inmortalidad. Por todo ello, les esta permitido, además, convivir con las deidades denominadas "Inmortales".

VENERADO SOL, VENERADA LUNA

Los años impares están consagrados al Sol, y los años pares, a la Luna. Ambas luminarias aparecen también relacionadas con los dos principios esenciales. El Sol es principio activo y, por lo tanto, se le asocia con el "Yang"; mientras que la Luna es principio pasivo, por lo que aparece siempre relacionada con el "Yin". Para la población, estos dos principios tienen una importancia capital. Se concibe la eternidad como un círculo que carece de un principio y que no tiene fin. El "Yang" y el "Yin" están dentro de ella, como dos fuerzas que se necesitan mutuamente y, por lo mismo, en vez de oponerse, se complementan.

FENOMENOS NATURALES

La naturaleza, según la tradición popular, debe ser cuidada, mimada, resguardada y preservada de todo mal, puesto que a través de ella se manifiestan las diferentes deidades. Fenómenos naturales como el rayo, el trueno, la lluvia torrencial, el viento huracanado..., deben su

"La vida de mil hombres, es tan solo un suspiro en la de los dioses"
Sacerdote Xiao Ju

aparición a una deidad menor. Y, así, Yun-t Ong tiene el cometido de reunir las nubes, después de haberlas formado, y se le invoca con cierta frecuencia como al "joven dios que reúne las nubes".

La Dama del Cielo Sereno, también cuenta con muchos ruegos ya que tenía la misión de limpiar todo el espacio, una vez que la lluvia ha cesado. Se dice que alejaba las nubes con su aliento purificador.

Otra deidad, considerada como un agente celeste, es Tien-kuan, que se encarga de llevar al mundo de los humanos la mayor felicidad posible. En ocasiones se la asocia con la "Madre de los Relámpagos" y, entonces, recibe el nombre de Tien'mu. La leyenda, explica que Tien'mu produce el rayo sirviéndose de dos espejos.

También el ruido ensordecedor del trueno es producido por una deidad menor; recibía el nombre de "Señor del Trueno" y, por lo mismo, está considerado como el amo y dueño del ruido.

Esto demuestra la similitud entre el shintoismo y las religiones antiguas. La contradicción estaría con el mito de Pan-Ku, pero es considerado que al morir los elementos de los que habla la leyenda fueron convertidos en dioses.

RITUAL DEL INCIENSO

También se venera, especialmente entre las clases pudientes, al dios de la riqueza. En casi todas las casas de los ricos hay, no sólo un dibujo con el nombre del dios grabado en caracteres ideográficos, sino también una efigie representativa de la deidad. De este modo, siempre lo consideran cercano a ellos y pueden dirigirle sus presentes con asiduidad, en la creencia de que, así, nunca verán mermada su fortuna ni su patrimonio. Al dios de las riquezas se le conoce por el nombre de T'saichen; su poder es superior al de otras muchas deidades similares, y hasta tiene asignados numerosos dioses para servirle y llevar a cabo las tareas que éste considera más duras y difíciles.

Otro aspecto muy importante, que también está regulado y protegido por una deidad, es el estamento familiar con todas sus implicaciones. La intimidad de la familia, y las relaciones personales entre todos sus miembros, quedan a salvo de críticas adversas, proferidas por personas no integrantes del grupo familiar. De todo esto se encarga el dios T'sao-Wang y, a cambio, recibe todos los días el reconocimiento de sus protegidos. Es frecuente entre las familias de la población de los dos imperios, honrar al dios que se erige en su protector, por medio de un ritual que consiste en quemar, a la vez que se invoca el nombre del dios T'sao-Wang, varillas de incienso dos veces; una cuando comienza el día, y otra al anochecer.

PERSONIFICACION DE LA LITERATURA

Cada profesión, oficio y trabajo, tienen su deidad protectora. De entre todos estos dioses, la tradición popular destaca al dios de las letras y de la literatura, al que se le atribuye una obra de contenido simbólico y emblemático. Se le conoce por el nombre de Wen-t'chang y, según la leyenda, antes de llegar a obtener la distinción de protector de las letras y de la literatura, había pasado ya por diecisiete existencias; el diecisiete estaba concebido, como un número repleto de significación mágica y esotérica.

El libro que había escrito el propio dios era, por así decirlo, como una especie de biografía, y en él se indicaba el dato de las diecisiete reencarnaciones, o nuevos nacimientos. También se daban pautas a seguir para obrar con moralidad y rectitud y, por lo general, se ensalzaba el saber y la inteligencia sobre cualesquiera otros aspectos. Según la mitología, la interpretación de los caracteres ideográficos del libro escrito por el dios Wen't-chang, lleva a considerar a la sabiduría por encima de cualesquiera otros aspectos. Mediante el saber y la inteligencia se puede superar todo obstáculo y, al mismo tiempo, contrarrestar todo sufrimiento. La sabiduría, según explica en su obra el dios de las letras y de la literatura, es como una especie de "Lámpara de la Cámara Oscura", lo cual significa que hasta en los momentos más difíciles de la vida, cuando todo lo vemos negro, cuando nos hallamos encerrados en la "Cámara Oscura" de este mundo de los mortales, siempre existirá la luz de la "Lámpara", que proporciona el saber y la inteligencia para, así, hacer posible una nueva búsqueda, una solución inédita.

RELIGIÓN

LEYENDA DEL ELEFANTE BLANCO

Otro de los dioses principales que la población venera, recibe el nombre de Fo.

Su importancia, dentro de la mitología, se acrecenta porque personifica, al propio tiempo, la Jerarquía, la Fortuna y el Honor. A él acuden quienes sienten el peso de un destino y un azar adversos; también los gobernantes solicitan de Fo que les guíe a la hora de legislar, para que ninguna norma injusta saliera de su cabeza, ni fuera permitida en su reino. Lo solicitan, además, todos aquellos que han sido objeto de vituperio y deshonra, mediante engaño. Al parecer (y según la creencia popular), Fo, les devuelve su honor perdido, pues por algo es un dios principal. El mito relativo a este dios poderoso habla de su nacimiento portentoso, de cómo surgió de la costilla derecha de su madre quien, según cuenta la leyenda, había soñado antes que un hermoso elefante blanco la poseía.

LA LUZ

Se dice que la luz fue entregada al final de la gran guerra contra los dioses por los cuatro espíritus protectores, ya fueran los cuatro animales, o los Shi-Tenno procedentes de la cultura del Imperio del Manto blanco, al primer emperador Chan; el cual la guarneció en una pagoda en el centro de su imperio y que esta luz mantenía alejados a los demonios y razas malignas de las tierras de los humanos, como vórtice de poder entre los cuatro dioses, que velaban por las tierras imperecederas.

Nadie sabe a ciencia cierta cómo es la luz, pues nadie la ha visto desde tiempos pasados y una orden de sacerdotes y monjes la protegen y no dejan a nadie entrar a la pagoda, la cual está protegida según las leyendas por espíritus en cada uno de sus niveles. Tan sólo se le permite el paso a los emperadores y a sus esposas, pero todos los demás mueren intentando llegar a la parte más alta.

Pero tras la muerte del emperador y su esposa la luz se ha apagado y ahora las tierras humanas vuelven a estar desprotegidas frente a los demonios.

> "Es mejor encender una vela en el camino, que perderse en la oscuridad"
> Wen T Chang

LUGARES SAGRADOS

Los lugares sagrados son muy importantes dentro de Shan Hu, ya que dependiendo de la religión del personaje cuando visita uno y se le permite rezar en él, el personaje recibe un punto de deidad que puede ser utilizado para hacer una tirada en la tabla de religión (ver más adelante)

TEMPLOS BUDISTAS

Hay una inmensa variedad en el tamaño, según su localización y la riqueza del área. Los más pequeños son templos personales o familiares situados en las casas de la gente, los más grandes son grandes complejos que contienen varios edificios dedicados a Buda con una gran cantidad de gloriosos ídolos, sacerdotes y monjes.

TEMPLOS SINTOÍSTAS

Están en contraste con la ostentación de los budistas, los edificios están fabricados en madera y apenas tienen iconos religiosos. En su interior se puede encontrar un lugar de purificación donde el peregrino se puede lavar antes de comunicarse con el espíritu del templo.

Fuera, todo el espacio se adapta a la naturaleza, equilibrando el Feng Shui, y donde los peregrinos y los sacerdotes pueden meditar en paz.

La entrada al templo es conocida con el nombre de Torii y está formada por dos pilares verticales y uno horizontal sobre estos. Generalmente son erigidos por devotos que han recibido el favor de algún espíritu. La entrada suele estar dirigida hacia el este en el hogar del gran dios del sol.

ALTARES

Los altares budistas suelen ser versiones pequeñas de sus templos, pero en ellos pueden encontrarse imágenes de Budas. Estos pequeños altares suelen estar asociados con aldeas, pueblos y pequeñas ciudades.

Los altares sintoístas son pequeños edificios donde un peregrino puede descansar y calmar o pedir el favor de un espíritu. En muchos lugares los altares se encuentran donde existe un hermoso paisaje o algo similar

FESTIVALES IMPORTANTES

Para una mayor comprensión y facilidad a la hora de dirigir, se han puesto los meses del año según el calendario gregoriano, pero en el libro del emperador de Jade el calendario viene con la nomenclatura gregoriana y la china.

Año nuevo:
1-3 de enero, en este festival el Emperador realiza ritos de purificación para toda la nación. Se profesa idolatría a muchos budas y espíritus de los elementos.

Día de la Victoria:
11 de febrero, día en el cual se supone se venció a los demonios en la última gran batalla. El horóscopo comienza a contar a partir de aquí y se considera el inicio del año cósmico. Se reza al sol, y a los antepasados.

Día de las niñas:
3 marzo, es el día en el que las mujeres gozan de todos los privilegios.

Fiesta de la primavera:
21 marzo, este día comienza la primavera, por todas partes hay festivales a los grandes espíritus del lugar y en Tai-Chan-Ni se celebra el multitudinario festival del renacer del sol al amanecer, dando inicio la primavera.

Festival de las flores:
3 abril, se celebra el cumpleaños de Buda, y durante este día se perdona a muchos delincuentes menores y apenas existe la diferencia de clases.

Fiesta de las linternas:
7 de abril, este día se comen bolas de arroz rellenas de carne, pescado y verdura, se hacen bailes, juegos, se cuentan cuentos... Se depositan linternas en los ríos, lagos, estanques, playas y se adornan las casas.

Día de los niños:
5 mayo, en esta fecha los que pertenecen a la cultura del imperio del manto blanco superan sus pruebas de mayoría de edad, y en todo el mundo se realizan torneos menores...

Fiesta del Bote dragón:
7 de Junio, este día se celebran carreras de botes por casi todo el imperio y se arroja arroz desde los mismos al agua, según se cuenta para proporcionarle comida a un famoso poeta que queriendo ver a su amada robó un bote del castillo de un dragón y murió ahogado en las profundas aguas.

Festival de las estrellas:
7 Julio, durante toda la noche las gentes de los imperios comen, beben y bailan a la luz de las hogueras.

Festival de los muertos:
11-13 julio, en este periodo se rinde tributo a los antepasados.

Festival de la luna:
Luna nueva de agosto, es un homenaje a la luz que entregaron los dioses a los humanos.

Festival de la guerra:
15 de septiembre, en este día se suelen celebrar torneos importantes en muchas capitales y una vez cada tres años en Tai-Chan-Ni, tiene lugar el torneo más importante de todas las tierras imperecederas terminando este día.

Festival agrícola:
23 de septiembre, este día suelen plantar las cosechas de arroz para el año siguiente. La fiesta comienza al caer el sol y esta dedicada a los espíritus del lugar para que los protejan.

Festival del dragón:
20-22 de octubre, en esta fecha en el feudo del dragón tiene lugar uno de los festivales más apoteósicos de todas las tierras imperecederas, pues allí acuden miles de carpas doradas para saludar al dragón que surge de la cascada. En el resto del mundo se reparten pasteles que antes se ofrecen a la deidad local.

Gran Purificación:
31 diciembre, las gentes se limpian de sus pecados durante el año.

Fin de año:
Durante estos dos días intercalados la gente hace examen de cómo ha transcurrido el año, invita a los amigos a comer en sus casas y esperan con ansia el nuevo año.

Espíritu local:
1 al año dependiendo del lugar.

RELIGIÓN

PRACTICANDO LA RELIGION

Ambas religiones conviven desde tiempos pretéritos y lo que para una son dioses para la otra son espíritus de gran poder y viceversa. Esta unión ha llegado a ser tan fuerte en algunos lugares que la gente apenas distingue la una de la otra. Y frente a las dos religiones mayoritarias esta el taoísmo, en el que sus devotos respetan las creencias de los demás y siguen su filosofía de vida sin ningún enfrentamiento. Es más, en ocasiones cuando no hay ningún sacerdote cerca, los taoshis son utilizados como sacerdotes improvisados en las ceremonias de las aldeas.

LA RELIGIÓN EN JUEGO

Los personajes pueden practicar la religión, lo cual puede llamarse otra forma de magia que, aunque muy poderosa está muy limitada.

Cuando un personaje participa de forma activa en un rito religioso, este recibe un punto de deidad siempre y cuando sea en un sitio diferente a los anteriores en los que haya recibido uno de estos puntos. De este modo los va acumulando y cuando desee puede ir a algún lugar sagrado. Basta con que sea una capilla y gastar todos sus puntos de deidad en una tirada en la tabla de favores celestiales de la siguiente manera:

1) se mira los puntos de deidad que tiene el personaje y se localiza la columna en la que se realiza la tirada.

2) se realiza la tirada y se observa el resultado obtenido en la tabla.

Estos regalos pueden venir en forma de oráculo, surgiendo otra aventura o cualquier cosa que Dj considere oportuno.

Los personajes que actúan en un festival, al final del mismo tienen derecho a una tirada en la columna referente a festivales.

Ma-Tso-po
Diosa del mar

PEREGRINOS

Son viajeros que van visitando todos los lugares santos que hay en las tierras imperecederas.

Habitualmente, estas personas se ganan el afecto de algún espíritu debido a la visita de sus templos. Una vez que el peregrinaje está completo, ganan el favor de un gran espíritu.

Un peregrino debe estar envuelto en alguna dificultad de concernencia individual. Esta dificultad no puede ser conocida por nadie durante el tiempo que dura el peregrinaje y determinará la ganancia del desenlace. Este tipo de personaje no gana puntos de lugar sagrado al pararse en altares, aunque sí en templos y lugares sagrados legendarios. Debe encontrar algún lugar legendario o un templo de gran nivel mágico.

Generalmente esta gente viaja a gran número de lugares religiosos buscando información sobre su búsqueda. El gran número de lugares que visita es reconocido por los espíritus que le reconocen el esfuerzo y tiene el poder de poder pedirles un favor en cualquier momento sin estar en un lugar religioso, procediendo de la siguiente manera:

- Puede gastar tantos puntos de lugar sagrado como desee mientras los tenga para cambiar la columna.
- La tirada se ve modificada por la penalización que el DJ vea conveniente, dependiendo de la prisa, situación, si está en un lugar maligno etc.

Los peregrinos sólo pueden pedir favores sin sufrir penalizaciones ni beneficios, simplemente se concede si tiene un resultado beneficioso. El rango de cómo se produce, viene determinado por el grado del éxito, pero tienen una tirada adicional al final del viaje.

Tirada	1-4	5-8	9-15	16-21	22+	Festival
01-04 sm	absolución	Retrib mayor	Retrib menor	penitencia	Per. De Car.	Absolución
05-09	Retrib mayor	Retrib menor	Penitencia	Per de car	-	Retrib.mayor
10-16	Retrib menor	Penitencia	Perd de car	-	-	Retrib menor
17-25	Penitencia	Per de car	-	-	-	Penitencia
26-38	Per de car	-	-	-	-	Perd de car
39-50	-	-	-	-	-	-
51-61	-	-	-	-	Bendición	-
62-70	-	-	-	Bendición	Bendición II	-
71-78	-	-	Bendición	Bendición II	Gan de car	-
79-85	-	Bendición	Bendición II	Gan de car	Regalo I	-
86-90	Bendición	Bendición II	Gan de car	Regalo I	Regalo II	-
91-94	Bendición II	Gan de car	Regalo I	Regalo II	Regalo III	-
95-97	Gan de car	Regalo I	Regalo II	Regalo III	Regalo IV	Bendición
98-99	Regalo I	Regalo II	Regalo III	Regalo IV	Regalo V	Bendición II
100	Regalo II	Regalo III	Regalo IV	Reagalo V	Estatus div	Gan de car

Los resultados explicados de esta tabla son los siguientes:

Absolución: el personaje pierde el alma que es transferida a un objeto cercano, el personaje recibirá –100 a todas sus habilidades hasta que el objeto sea exorcizado y el alma vuelva a su dueño, aunque para esto el dueño ha de estar a menos de 10m del objeto cuando ocurra. De lo contrario el alma buscara el camino hacia su juicio.

Retribución mayor: Para enseñar al personaje una lección de modestia y humildad el espíritu inflige un defecto sobre el personaje, este defecto será determinado por el DJ en consonancia con el personaje y el espíritu y debe de ser igual o superior a los 4 puntos de defecto.

Retribución menor: El personaje es escogido para mostrar una lección al mundo y el espíritu le impone un defecto entre 1y 3 puntos, a escoger por el DJ en consonancia con el personaje y el espíritu.

Penitencia: El espíritu no esta contento con los esfuerzos del personaje y le encarga una búsqueda, una tarea

importante, el personaje no recibirá puntos de deidad hasta que no haya terminado la misión y regrese al templo para rezar y volver a tener el favor del espíritu.

Perdida de característica: El espíritu hace que se pierda parte de una característica, si una de ellas llega a 0 el personaje muere. Se debe de hacer primero una tirada de 1d10 en la siguiente lista

1- Fuerza
2- Constitución
3- Reflejos
4- Inteligencia
5- Intuición
6- Educación
7- Atractivo
8- Autodisciplina
9- Tamaño
0- tirar de nuevo

Y una segunda tirada para determinar el valor del descenso.

1-3: 1punto
4-6: 2puntos
7-9: 3 puntos
0: 4 puntos.

Bendición: el espíritu contesta las oraciones producidas por el personaje y le envía poder para que sea mas fuerte dándole +5 a una de las habilidades que ya posea.

Bendición II: igual que la bendición pero el bonus es de +10

Ganancia de característica: se usa igual que la perdida de característica solo que el resultado de puntos de perdida de gana en la característica.

Regalo I: el espíritu hace un pequeño regalo al personaje premiándolo por su devoción, el regalo puede consistir en un pequeño hechizo, una poción o un objeto menor.

Regalo II: el espíritu hace un regalo al personaje siendo una poción, una habilidad nueva al 5% o un objeto modesto.

Regalo III: el espíritu te ve como alguien digno y te hace un regalo digno de eso, una habilidad al 10% o un objeto mayor.

Regalo IV: le has caído en gracia al espíritu y te da un regalo que puede ser un regalo poderoso o una habilidad al 15%

Regalo V: el espíritu te encuentra muy cerca de él, tu búsqueda ha sido ardua y mereces algo realmente significativo, te da una habilidad al 20% o un artefacto.

Status divino: el espíritu te convierte en un hijo del Rey Dragón. (solo humanos comunes)

Baile del dragón y los leones, para ahuyentar a los malos espíritus de las aldeas y ciudades.

Al día siguiente partimos camino del monasterio. Fuma iba sobre el caballo inconsciente sujeto con cuerdas. Caminábamos en silencio, tanto Li como yo pensábamos en la noche anterior, un silencio que apenas se rompió hasta que vimos de lejos el templo budista, si no hubiera sido por los quejidos que nuestro amigo herido daba cuando volvía en sí.

El monasterio tal y como había dicho Li era bastante minúsculo, no habría más de un sacerdote con dos o tres monjes, pero era suficiente para nosotros. Estaba ubicado junto a un riachuelo de aguas claras y limpias y a pesar su localización estaba en perfectas condiciones. Cuando nos acercamos un monje salió a recibirnos, era un novicio, no tendría ni los diecisiete, pero pese a su juventud era muy competente, tan solo con ver a Li hizo un reverencia a su hermano, luego me la hizo a mi y se dirigió al caballo de Fuma, lo agarró por las riendas y dijo.

-El maestro sabrá que hacer con él. Venid y descansad con nosotros.

Nunca he profesado una gran fe a pesar de ser budista, tan solo algunos rituales sencillos, aunque si profeso un gran respeto por los espíritus, por esa razón en lugar de rezar pedí una entrevista con el maestro, un anciano sacerdote que tomaba sus acólitos de los chicos pobres de las aldeas cercanas. Estaba en un huerto con una azada en las manos y una barba blanca y larga mojada por el sudor del trabajo, aquello me sorprendió pues no llevaba los hábitos mas ostentosos de otros templos ni apenas ningún distintivo. El anciano debió de percatarse de mi sorpresa y me sonrió con una cara llena de arrugas como la propia tierra que labraba.

Tras aquel primer encuentro el viejo maestro me contó como el duque hacía lo que podía por su pueblo, pero que en los últimos días habían pasado por caminos poco frecuentados gentes que no eran demasiado recomendables en dirección a la capital del feudo. Aquello corroboraba mis sospechas de que aquella tierra estaría llena de ojos y oídos, pero afortunadamente estaban pendientes de otros asuntos.

Sobre el hechicero que habíamos destruido no supo decirme nada, solo que llevaba un tiempo corriendo el rumor de que algo acechaba en las aldeas, una sombra que alguna vez había atacado a algunos viajeros.

Li nada más llegar se fue al altar y allí comenzó a rezar, sin moverse en todo el día. Al anochecer hizo el ritual de los palillos pidiendo que Fuma se recuperase de sus heridas.

Pasamos la noche a los pies de su lecho, sin ver mejoría mientras que el viejo sacerdote pasaba las manos sobre la herida del cuello y poniéndole algunos ungüentos al tiempo que canturreaba en un idioma antiguo. Al final el anciano se encogió de hombros y dijo que sus habilidades no iban más allá, los dioses dispondrían...

Al despuntar el alba Fuma abrió los ojos, nos miro con ojos curiosos y bromeó.

-Parecéis dos gallinas cuidando de su polluelo...-

Li cerró los ojos hizo una reverencia y dijo.

-Gracias Cangi.

CULTURA

Para conocer a los pueblos que forman las Tierras Imperecederas hay que conocer su cultura. Los dos Imperios están muy relacionados y son los que se exponen a continuación, debido a que será el lugar al que pertenecerán en su mayor parte los personajes de los jugadores. Los hijos del Sol, los de la Luna, Tinjin, Shaer Thai y los enanos se explican en el apartado de cruce de civilizaciones en el libro del Yang.

EL ARTE

PINTURA

A lo largo de las Tierras Imperecederas, se han consolidado varias líneas artísticas. En la pintura es muy común el pintar paisajes y retratos de los dioses, sobre todo en los dos imperios, donde muchos de los motivos favoritos incluyen, flores, pájaros, peces y dragones.

Los retratos de personalidades, como gobernadores, grandes maestros, generales y la familia real son muy comunes, sobre todo sobre tela, ya que el papel es menos utilizado para pintar.

CERÁMICA

La cerámica es muy común en el Imperio de Jade, de hecho es una de sus exportaciones mas importantes al resto de países, siendo una fuente de orgullo para el pueblo, hasta el punto de que en la Ciudad Prohibida hay una colección de las piezas más delicadas de la historia del imperio.

La técnica para hacer estos utensilios de uso general, como tazones, jarras, tinajas... es diferente a la que se utiliza para las piezas más finas ya que se cuecen a menor temperatura y están decoradas con motivos de la vida diaria, o solo con barniz, no como ocurre con las piezas de mayor calidad que solo tienen un color que puede ser azul o verde sobre fondo blanco, que es utilizada para las grandes ocasiones o como decoración por las personas de la clase alta.

Aun así, la mayor parte de la cerámica que se hace, tiene usos diarios y un color básico dado por los baños de metales como el hierro que da color ámbar o el cobre que se convierte en verde esmeralda.

Dentro de los usos de esta técnica no solo están los recipientes, sino también para hacer representaciones de dioses, animales, soldados... hasta el punto de crear ejércitos enteros que acompañan a los muertos a la otra vida.

Los wujen también utilizan una cerámica roja y brillante para algunos de sus rituales hecha con sangre en lugar de agua, por lo que el solo ver a alguien con una de estas piezas es suficiente para ser acusado de brujería.

LA COMIDA

Lo primero que llama la atención son los instrumentos que se utilizan para cocinar y comer. Mientras que los hijos del sol y de la luna generalmente comen carne asada al fuego o salada para preservarla, los de Tijin y Shaer Thai utilizan recipientes de metal donde cuecen o planchas donde asan, los habitantes de los imperios cocinan casi todos en woks, un recipiente con forma de sección esférica con asas. En ella pueden llevar a cabo desde las técnicas de asado a cocción o freír... incluso es un espectáculo ver a los cocineros ambulantes con ellos y sus paletas.

Los cocineros de los imperios son maestros en el uso de sus herramientas y tienen cuchillos que parecen casi espadas pudiendo trocear un pollo en varias partes en tan solo unos segundos, cortar un pescado para prepararlo en tacos de arroz con unos movimientos gráciles y espectaculares e incluso preparar varios woks al mismo tiempo. La única pega es que las raciones son pequeñas para ir haciéndolas rápidamente.

La cerámica es usada para poner los alimentos, utilizándose cuencos y pequeños platos. En los hogares más humildes habrá tablillas de bambú y en los de la gente con más dinero, serán de jade o de oro. Pero a la hora de comer, todo el mundo en los imperios utiliza palillos de madera, ya que la comida se trocea en la cocina. En Tijin, Shaer Thai y en las tierras de los Hijos del sol y la luna se utilizan dagas y las propias manos, costumbre considerada como bárbara por los habitantes del norte.

AGRICULTURA

En los dos imperios, la base principal de la alimentación es el arroz, semilla que exportan a Tijin y Saer Thai, pero tienen otros muchos alimentos. Entre los vegetales tienen una importancia notable el bambú y la soja, de la cual

extraen incluso leche en los lugares donde no hay ganado; pimientos, guisantes... Las frutas tienen una gran importancia. De todos los colores y sabores, desde naranjas a melocotones (árbol que les da felicidad), pasando por cerezos (el árbol del guerrero), almendros...

En ambos imperios es común el uso del arado de metal con alas, las sembradoras dejando las semillas fuera del alcance de los pájaros, así como las bombas de pedal que sirven para subir agua a niveles mas altos y facilitar el riego.

El pescado es muy importante también, sobre todo en las zonas costeras y en el Imperio del Manto Blanco, donde se llega a comer crudo con algas (otro manjar), junto con muchos tipos de mariscos.

La carne, prohibida para los budistas y casi prohibidas para sintoístas y taoístas, se consume en menor cantidad, pero aun así, si una persona hace esfuerzos puede comerla, por esto hay granjas avícolas y rebaños de cabras e incluso bueyes. La carne es un bien muy preciado entre los hijos del sol, que la comen casi a diario.

Chica luchando contra una grulla que le quiere robar el pescado del día

Todos estos alimentos se complementan con la pasta: tallarines, fideos... que junto con el arroz se convierten algo imprescindible cada día atrezzados con especias que son una parte indispensable de las cocinas de todo el continente. Algunos ejemplos son:

Badi Elaichi (Cardamomo): se recolecta en los bosques más húmedos en la época de lluvias. Esto, añadido a que se tardan varios años en que un árbol sea fructífero y que su vida media es de quince años, es la razón por la cual tiene un precio tan alto.

La fertilización de esta planta se hace a mano, esperando que den el fruto que, cuando madura, se recolecta. Este fruto, además de dar un buen sabor a las comidas, sirve como afrodisíaco (+5 a las tiradas de seducción) y para los problemas de estomago.

Ba jiao (anís): El fruto del anís es recolectado en la época de lluvias, y a diferencia de otras especias, se utiliza entero, vendiéndose como pequeños caramelos para hacer la digestión o para añadírselos a los licores y como perfumes para los hogares. En ocasiones se utiliza para limpiar la piel y las leyendas dicen que puede evitar que los niños tengan pesadillas.

Jiang (jengibre): se considera la comida tradicional de los dioses, es por ello que aparece plantado en muchísimos templos. Se consume creyendo que da buena fortuna y que alarga la vida, y algunas personas incluso hacen licores con ellos.

Es una planta muy prolífica y crece en zonas húmedas. La gente normal no suele plantarlas, sino que va a recoger los rizomas que crecen sobre o bajo el suelo, ya que es la parte que se utiliza, para cocina, en dulces y vinagretas. Su uso medicinal, para digerir alimentos más pesados y como incienso en los templos. Las flores desprenden un olor agradable que es signo de felicidad, y de su aceite se extrae perfume para hombres.

Jiang huang (cúrcuma): muy parecido al jengibre. Muchos mercaderes sin escrúpulos los venden como si fuera azafrán, debido a su color amarillo. Esta practica es considerada un delito, aunque es difícil demostrarlo, ya que se vende como especia para pollo y arroz.

Jiao (pimienta): existen muchas variedades de esta especia: la negra, la verde y la blanca son las mas conocidas.

La verde da a las comidas un toque fresco, la negra tiene un sabor picante y la blanca pica mucho más. De la pimienta también se hacen inciensos y un aceite corporal que se supone que es un potente afrodisíaco (+10 a seducción)

Jou kuei (cinamomo): aunque es fácil de encontrar debido a su crecimiento masivo, crece en los cañones más escarpados durante la época de lluvias cuando se pueden provocar riadas, y es en esta época cuando aparece la temible Jun kuei gun (serpiente de la canela), una serpiente pequeña pero con un poderoso veneno que vive entre esta planta.

Esta especia se recolecta de las cortezas de la planta puestas a secar, formándose unos cilindros de corteza muy frágiles y delicados. Es muy codiciada en la cocina y se utiliza mucho para hacer aceites e inciensos.

Mo Yao (mirra): utilizada como perfume e incienso, es muy rara y cara. Proviene de la cristalización de la sabia de los árboles de monte Gudang, pudiéndose recoger sólo unos días en invierno cuando los shikomes son más activos. Y tienen que protegerse, ya que de los cortes producidos en los árboles surge la sabia, que se recoge en unos recipientes sobre el mismo árbol donde cristalizan. Una vez cristalizada, se vende en pequeños pedazos.

Estos trozos se utilizan para perfumes, joyas y ofrendas a los dioses, además de para la cocina.

Suan (ajo): una planta impura para los budistas. Es conocida como la cabeza del león y tiene un sabor muy fuerte, pero sirve para luchar contra problemas del aparato digestivo y para la longevidad, razón por la cual muchos platos de las tierras imperecederas llevan algo de ajo en su preparación.

Xi hong hua (azafrán): la más cara de todas las especies, se obtiene de los estilos de la flor, la cual solo florece durante unos días al año, pero da un sabor especial a los platos cocinados con ella (+10 a cocinar).

Zhi ma (sésamo): las semillas del sésamo son usadas en cocina, cosméticos, perfumes, medicina y magia. Su aceite tiene muy buen sabor (+5 a cocinar), suele ser utilizado para quemar en el conjuro de visión y adivinación.

En ocasiones es bastante común que los restaurantes sirvan comida a domicilio, a casas importantes, enviando un muchacho con cestas de mimbre en las cuales se introducía la comida en cuencos sobre nidos de paja mojada en agua caliente para mantener la temperatura.

TÉ (CHA)

Cuentan las leyendas que el té fue descubierto por el primer emperador de los hombres, incluso antes de que existieran los imperios, durante la guerra contra los demonios. Su nombre era Chan Lin, (Jade Libre), y en uno de los pocos momentos de paz que tuvo en su vida, se encontraba cociendo agua para los heridos bajo un árbol del té, y el espíritu del árbol dejó caer unas hojas de una de sus ramas sobre el caldero, Lin asombrado por el acontecimiento, cuando el agua se tornó negruzca, desprendiendo un delicioso aroma, decidió probar aquel brebaje y se sorprendió de su sabor. Desde entonces siempre llevaba un puñado de hojas del té entre sus enseres personales.

Poco a poco todos los oficiales, soldados, y civiles de aquel ejército nómada hacían té para beber, y los médicos descubrieron que tenía propiedades que aletargaban el envejecimiento, y que era bueno para las enfermedades de vejiga. De este modo, se convirtió en la bebida mas antigua de todas las tierras imperecederas, tomándose desde la ciudad de Tijin hasta Tianam y en las islas de Shaer Thai y los Hijos del Sol, incluso parece que los Hijos de la Luna, los shikomes, ogros y enanos tienen sus propias versiones de esta bebida.

El árbol del té o Cha, es un arbusto o árbol pequeño de, cómo mucho, cinco metros de altura, con hojas alargadas que crecen en racimos. De la cocción de esas hojas es de las que se extrae el té. Aunque existen muchos tipos de té, los que principalmente se consumen son tres:

Lu Cha (Té Verde): es el de sabor mas suave y de uso muy común

Long Cha (Té del dragón): tiene un sabor mas fuerte que el te verde al estar parcialmente fermentado y añadírsele cardamomo, clavo, jazmín y menta

Hong Cha (Té negro): totalmente fermentado tiene un sabor muy fuerte y se bebe solo en ciertas ocasiones y en ciertos lugares.

A lo largo de las tierras imperecederas se pueden encontrar infinidad de tipos de té hechos con muchas hierbas diferentes y muchas plantaciones para conseguir suficientes hojas como para exportarlas a otros lugares del continente.

ALCOHOL

Una de las formas de entretenimiento más comunes es el beber alcohol. Los hijos de la luna no pueden probar el licor, tan solo beben agua, leche, miel, y en ocasiones sangre de sus animales por que piensan que así la fuerza de la bestia es introducida dentro de ellos y pueden luchar mejor.

Existen muchos tipos de alcohol y muchos de ellos son bebidas de los kamis y otras criaturas mágicas, pero el más común de todos ellos es el sake, que es vino de arroz, compuesto solo por arroz fermentado. Tiene un gran contenido en alcohol, alrededor del 14% y es muy común que los hombres se dediquen a beberlo.

Otra bebida muy fuerte es el Shochu que es un licor extraído a partir de la destilación de las cáscaras del grano de arroz. Este licor, una vez embotellado puede tener un contenido en alcohol entre el 20 y 50% siendo la bebida más fuerte. Y una de las mayores exportaciones del Imperio del Manto Blanco.

LOS EFECTOS DEL ALCOHOL

El alcohol afecta a los personajes, pero ¿en que medida? Eso depende de la constitución y de lo que beba el personaje. A continuación se dispone una tabla con los licores y un valor de fuerza por cada medio litro. El personaje deberá hacer cada media hora, una TR de su CON contra la suma de todo lo que haya bebido.

Geisha con sombrilla

Tabla de fuerza de licores

Bebida	fuerza
Cerveza de arroz aguada	1
Cerveza de arroz débil	2
Cerveza de arroz fuerte	3
Sake malo	3
Sake normal	6
Sake bueno	9
Brandy de frutas	12
Shochu	18

Cada uno de estos puntos reduce en uno los puntos de habilidad del personaje.

Las TR que se van realizando tienen los siguientes efectos:

- La primera que se falla; el personaje se siente mareado, y siente algo de nauseas actúa a –20 adicional.
- La segunda que se falla; el personaje siente grandes mareos lo que le otorga un –35.
- La tercera que se falla hace que el personaje caiga inconsciente.

¿Y como se recuperan los personajes de los efectos del alcohol?

Recuperarse de la pérdida del conocimiento: el personaje estará inconsciente durante 1d10+2 horas y luego estará en un sueño normal de 1d10+2 horas.

Recuperarse de la fuerza del alcohol: La potencia del alcohol se recupera restando el valor del aguante por hora al nivel total de alcohol consumido. Si el aguante es cero o negativo, se considera como uno. De este modo se representan las resacas.

Las penalizaciones por las tiradas falladas se recuperan en 1d4 horas cada una.

FORMA DE VESTIR

La forma de vestir varía mucho de un lugar a otro del continente, pero en los imperios es bastante común llevar kimonos o túnicas, aunque cambian en forma de un lugar a otro. Mientras que en el imperio del norte los hombres visten con un kimono abierto y unas camisas por debajo y ajustados con un cinturón, y pantalones muy anchos, las mujeres llevan ropas más funcionales, exceptuando los elaborados trajes de celebraciones que llevan los nobles.

En el Imperio de Jade, los hombres suelen llevar túnicas largas que se abrochan a un lado, o kimonos de dos piezas cerrados en la parte central con

botones de tela o madera, y sujetos con un fajin generalmente de color negro en contraste con la ropa de color azul, o blanco que son las telas mas baratas. Las mujeres suelen vestir como los hombres en las zonas rurales, pero con kimonos de colores más vistosos, como rojos, verdes, malvas, con motivos dorados y cortados desde las caderas hacia abajo para una mayor posibilidad de movimiento, aunque llevan también pantalones ajustados.

Es común ver a hombres de cierto rango, como médicos, o a las mujeres de cierta clase social llevando sombrillas plegables de vistosos colores. Esto es debido a que el ideal de belleza impone un pelo oscuro y una piel clara.

Los nobles, por supuesto, llevan trajes mucho más elaborados que en ocasiones necesitan muchísimos metros de tela y varios ayudantes para ponerse y tan sólo la familia imperial puede usar el color amarillo, el color del sol.

Aun así, cada región tiene sus propias modas y pueden cambiar mucho en la forma de vestir de un lugar a otro.

MEDICINA

Por norma general, no hay hospitales en las Tierras Imperecederas, aunque en las grandes ciudades donde los médicos tienen sus escuelas, se pueden encontrar partes de las mismas como casas de curación, aunque el medico suele ir a la casa del paciente, a menos que sea un caso grave. Esto ocurre ya que el maestro sólo se hace cargo de los enfermos más graves o importantes mientras que sus alumnos se encargan del resto.

Aun así, la medicina está muy evolucionada de forma general a lo largo y ancho del continente y este sistema suele ser aceptado por todos.

Wai Shen Han, uno de los mayores médicos del Imperio de Jade y maestro de las artes marciales, sigue la escuela de los cinco elementos. En lo que ha medicina se refiere, esto viene a ser que el cuerpo está formado por fuego, tierra, aire, agua y metal y que cada uno de los elementos se debe recuperar con la aplicación de estos mismos elementos, que pueden encontrarse en la naturaleza, no solo en estado puro, sino a través de las plantas. Es por ello que los médicos de las Tierras Imperecederas siguen este camino y pueden hallar grandes curas en las plantas encontrando el equilibrio exacto que una persona necesita de los elementos por medio de ciertas hierbas.

Incluso hay algunos médicos que logran vacunar pueblos enteros contra enfermedades.

En la parte del recetario en el libro del yang hay una lista de venenos y sustancias medicinales dispuestas a ser usadas...

LA MUERTE

En todas las tierras Imperecederas la muerte es algo muy serio. Aunque los budistas y los sintoístas creen en las reencarnaciones del espíritu y en una vida mas allá, aun así la perdida de un ser cercano siempre es dolorosa, por ello los funerales suelen durar días y se venera al muerto durante los mismos, quedando prohibido totalmente el color rojo entre los que lo velan y en todo el lugar donde se hace, que según la posición social del muerto puede ser, la casa, el barrio, el pueblo o incluso toda la nación.

Entre los hijos del sol, los muertos son dejados para que alimenten al desierto, mientras los hijos de la luna suelen quemar los cuerpos de sus muertos para que suban al cielo en forma de humo.

Entre lo guerreros de los Imperios es común el encender por las noches barras de incienso como respeto a los enemigos abatidos, cuyos espíritus pueden quedar atrapados en parte en el filo de sus espadas...

DINERO Y COMERCIO

El dinero es algo muy relativo en las tierras imperecederas, ya que hay lugares donde no existe y lugares donde sin dinero no se puede hacer nada. En las tierras bárbaras del sur, el dinero no sirve más que para los esporádicos encuentros con gente de los imperios, de la raza de los enanos, o en la ciudad de Tijiin, funcionando generalmente con el trueque de materia.

En el Imperio de Jade, las minas de este material han aumentado profundamente la riqueza del imperio, por lo que la moneda (Tael) tiene el doble de valor que la moneda del imperio del manto blanco llamada Tai-Pai (Los precios de las tablas de equipo vienen puestos en Taels). Estas monedas están acuñadas en plata, aunque hay ocasiones en las que se pueden encontrar monedas acuñadas en oro, que vale cinco veces más que las monedas de plata.

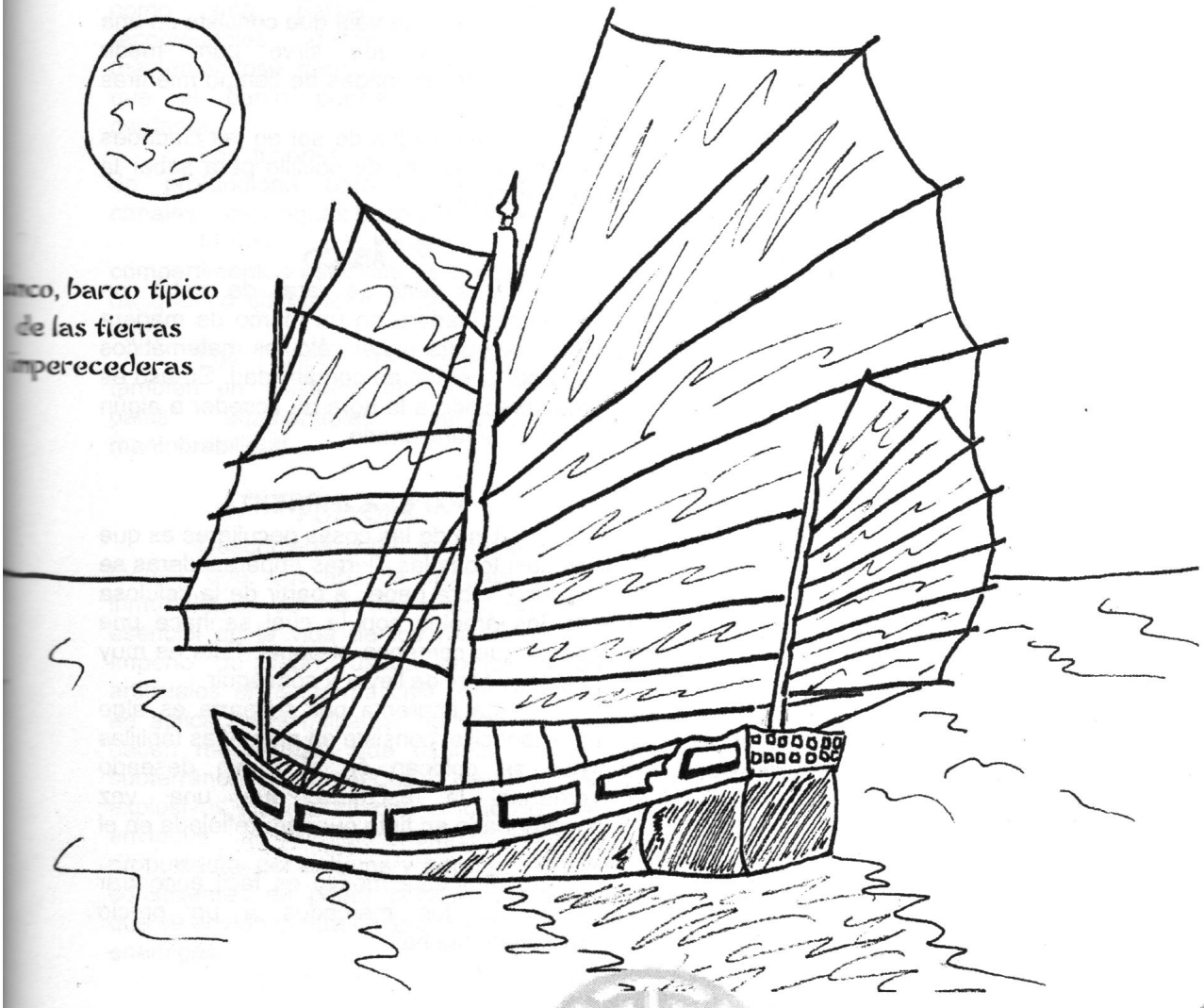
Las monedas suelen ser redondas con un cuadrado en el centro por el cual se introducen cordeles para su transporte y mejor contabilidad. La otra forma de acuñación es en una especie de barcos de plata que valen 100 taels cada uno.

El bien más común es el arroz y otros productos de similar índole. El arroz constituye la mayor parte del alimento de la gente. Esta es la razón de que los granjeros sean tan estimados y disfruten del respeto de todos. Una vez recogido el arroz, es vendido a los comerciantes que lo distribuyen, vendiéndolo por pueblos y ciudades, en grandes mercados y en las plazas donde pueden encontrarse otros productos como armas, armaduras... que manufacturan artesanos y carne junto con huevos y pescado, que venden algunos granjeros. Además el comercio legal está abrumado por titiriteros y acróbatas. Mientras tanto, en las sombras, el mercado negro, donde se pueden contratar servicios de toda clase de índole, comprar venenos...

El mercado debe pagar un impuesto al noble local y éste a su vez, pagará una retribución al noble de la región cada año, por poder poner mercados en sus territorios.

MERCADERES

Son considerados la clase más baja socialmente hablando, aunque ellos pueden ser muy ricos. No producen nada y no gozan del respeto de los demás miembros de la población. Suelen ser prestamistas que dejan el dinero a 5% de interés mensual y en este asunto tienen el respaldo de los nobles y del emperador que podrían poner al que no pague en busca y captura, pasando la deuda de padres a hijos o incluso amigos. Además no es muy extraño que, tras un prestamista de este tipo, exista un grupo de ninjas intentando sacar tajada cobrando un trabajo, matando a alguien que ha huido con el dinero del comerciante... Aunque sean bajos socialmente, el dinero les da más poder que el que ostentan muchos nobles...



...nco, barco típico de las tierras imperecederas

SEDA

La seda es uno de los secretos mejor guardados por los habitantes centrales del Imperio de Jade. Con ella se hace la tela más fina y delicada de todo el mundo, y luego la exportan a todos los lugares donde siempre hay alguien que quiere este producto para hacer ropas especiales, velas para barcos...

Su producción es larga y laboriosa y comienza con unos voraces gusanos que crían a base de hojas de ciertos árboles. Estos gusanos sólo se alimentan, crecen, ponen huevos y mueren, pero en su vida ocurre un cambio. Para poner los huevos deben convertirse en mariposas y es en ese momento, cuando ocurre la transformación, que hacen unos capullos con una sustancia de la cual se extrae la seda, por ello sus productores siempre dejan capullos sin destruir, asegurándose la siguiente producción.

Para conseguir la seda se espera que el capullo tenga entre ocho y nueve días, luego se introduce en agua caliente para poder desenredarlo dando de cada uno, unos novecientos metros del preciado material con el que se hacen velas o ropas que son frescas en verano y cálidas en invierno. Todo este trabajo lo llevan a cabo mujeres que transmiten su conocimiento de madres a hijas.

TECNOLOGÍAS

EL DETECTOR DE TERREMOTOS

Consiste en una cúpula de metal con un péndulo invertido que a la menor vibración sísmica golpea un soporte que abre la boca de un dragón dejando caer una bola en la boca de un sapo de bronce, de este modo se puede saber en que dirección se ha producido un terremoto y enviar ayuda. Esta maquina se encuentra en la ciudad prohibida y siempre tiene un guardia vigilando los posibles movimientos sísmicos.

LA BRÚJULA (SINAN)

A un trozo de magnetita, mineral con propiedades magnéticas, se le da forma de cucharón (nombre que recibe también la osa mayor) y se coloca sobre un tablero pulido, el centro del tablero representa el cielo, el cuadrado la tierra y el cucharón la osa mayor. Una constelación sagrada ya que dos de sus estrellas apuntan siempre a la estrella polar, cuyo homologo en la tierra es el emperador alrededor del cual giran el resto de las estrellas. Por esta razón en las audiencias con el emperador todo el mundo se sitúa al sur de él, para que parezca que las estrellas giran en torno a su cabeza.

Curiosamente esta brújula no se utiliza para la navegación sino para la organización y la alineación de las ciudades casas... según el feng shui.

La brújula propiamente dicha consiste en una tortuga de metal con una aguja magnética que la hace girar apuntando el norte.

También se utiliza la brújula de agua que consiste en poner una aguja de magnetita en un corcho sobre agua la cual señalara al norte cuando no se puede utilizar el sol o las estrellas por mal tiempo.

GIROSCOPIO

Usados por los nobles en los viajes nocturnos, poniendo luces en las bolas que no se vuelcan a pesar del movimiento del palanquín.

RELOJES

El reloj de vela que consiste en una vela marcada que sirve para medir unidades determinadas de tiempo mientras se quema.

Hay relojes de sol en las ciudades e incluso los hay de bolsillo para saber la hora del día.

ÁBACO

Una serie de varas de metal con bolas de madera en un marco de madera que sirve para hacer cálculos matemáticos y hacer cuentas de contabilidad. Su uso es muy preciado a la hora de acceder a algún puesto de funcionario

PAPEL E IMPRENTA

Una de las cosas peculiares es que en casi todas las Tierras Imperecederas se escribe sobre papel, a partir de la celulosa de los árboles con la cual se hace una pasta que compone el papel. Este es muy barato y fácil de llevar y conseguir.

La imprenta por su parte es algo muy sencillo, consiste en pequeñas tablillas que se colocan en el orden deseado creando la escritura que una vez impregnada en tinta quedara reflejada en el papel.

Por este motivo es fácil encontrar libros en los mercados a un precio relativamente bajo.

CARRUAJE DE LI

Consiste en un pequeño carro que tiene en su interior un complejo juego de engranajes que mueve una figura mecánica la cual golpea un tambor cada 1500m (1 Li) y otra cada 10 Li, razón por la cual se pueden ver mojones de distancias bastantes precisas en los caminos y canales imperiales.

CARROS DE VELA

Debido a que en algunos lugares, como la Ruta de las Perlas, las distancias son bastas y bastante planas, los ingenieros del Imperio de Jade han desarrollado carros de hasta 30 personas capaces de moverse con velas sobre sus ruedas a una velocidad bastante aceptable. Por encima de la de los caballos.

TECNOLOGÍA NAVAL

Los barcos de las Tierras Imperecederas tienen una serie de modificaciones bastante curiosas, la primera es que las velas se pueden usar como una persiana, izándolas y recogiéndolas desde el casco y manteniéndose siempre tensas, esto hace que el barco pueda navegar contra corriente.

Los timones pueden subir o bajar de profundidad para no encallar en canales, ríos y aguas poco profundas.

Incluso tienen varios compartimentos estancos para asegurarse de que no se hunden si hay una vía de agua.

Los barcos de guerra llevan también un sistema de movimiento de palas añadiéndoles velocidad y maniobrabilidad.

PÓLVORA

Descubierta como accidente de un taoísta que buscaba la formula de la inmortalidad, se ha convertido en algo esencial en la vida de los habitantes del Imperio de Jade, usada como fuegos artificiales en su forma civil tiene multitud de aplicaciones militares; bombas que se hacen rodar hasta que explotan, minas subterráneas, muñecos llenos de explosivos que montados a caballo son enviados al frente enemigo, flechas propulsadas por cohetes y bombas pájaro, consistentes en poner pólvora a pájaros que se envían contra ciudades y posiciones enemigas.

Aun así la única cultura que ha desarrollado la fabricación de fusiles son los enanos.

EL DRAGÓN DE FUEGO

Estos son cohetes utilizados para atacar barcos, pueden llegar hasta a dos kilómetros de distancia disparando cohetes flecha al llegar a su destino

ENTRETENIMIENTO Y TIEMPO LIBRE

TEATRO

En el imperio el manto blanco hay dos formas comunes de teatro: el Shibai, que es frecuentado por todas las clases sociales, generalmente representado en plazas de mercado, especialmente durante festivales o días de celebración y representa historias y leyendas populares conocidas por la gran mayoría del pueblo.

El segundo tipo de teatro, es el No, al cual solo pueden acudir las clases sociales más altas. Éste arte suele estar de moda y es considerado por muchos como una forma de romper su rutina. El nivel de los actores en estas obras es superior al de los actores del Shibai, y los temas suelen ser más moralísticos. En estos teatros los actores son sólo hombres y los papeles de mujeres, los hacen hombres con mascaras. Esto es algo relativamente raro, debido a los talentos artísticos de las geishas.

En el imperio de jade, el teatro es lo que suelen llamar Opera Imperial. En ella se relatan historias de héroes pasados, generalmente hay solo tres actores: uno que hace de mujer, otro que hace de héroe y otro que hace de antagonista. Son muy comunes entre la población y la gente acude a ver las obras en masa.

Aparte de este tipo de teatro, en el Imperio de Jade es muy común ver representaciones callejeras y acróbatas usando armas con precisión absoluta para ganar algunas monedas.

HAIKU

Ésta es una forma popular de pasar el tiempo. Sólo se encuentra en el imperio del manto blanco, es básicamente una forma de poesía, de tres versos. El primero y el tercero tienen sólo cinco sílabas, mientras que el segundo posee siete; los temas suelen ser de enaltecimiento moral y físico, contando historias y hazañas en batallas.

Los samuráis practican este arte tras cada batalla y le tienen tanto respeto como al seppuku.

MÚSICA

En los imperios, son comunes los instrumentos de cuerda como el Guqin, un instrumento de siete cuerdas, de la familia de la cítara, tocado por eruditos y sabios, y que es normalmente tocado en casas de damas de compañía, o en las cortes...

Junto a este instrumento musical se encuentra el Huqin, una especie de violín de dos cuerdas con una caja octogonal, revestida con piel de víbora generalmente, y con un puente que se toca con un arco. Tiene una variedad de cuatro cuerdas afinadas dos a dos que se denomina Sihu. Y el Yangqin, un salterio, un instrumento de cuerda pulsada o percusionada, que consiste en una tabla con las cuerdas dispuestas a ser pulsadas.

Aparte de estos, más comunes, hay cientos de instrumentos que son utilizados para hacer música, como pueden ser flautas, tambores, gongs....

CEREMONIA DEL TÉ

Considerado una forma de extrema relajación y meditación contemplativa, es un ritual sagrado y preciso para preparar y beber té. El arte de la ceremonia del té está perdido en el tiempo y tiene unas consecuencias muy serias respecto a la persona que lo realiza.

Sus movimientos son tan exactos y estrictos que, en las situaciones, cuando alguien va a pedir un favor a un dios, si antes hace la ceremonia correctamente, el dios esté agradecido hacia él (recibirá un +5 a la tirada de favores del dios) pero si se comete algún error, la reacción del dios será terrible (-25 a la tirada de favores).

Hay granjeros que se dedican exclusivamente a la producción de este té, un té de alta calidad y de un tono verde que lo diferencia del marrón del té normal.

Los efectos de la ceremonia del té:

Una vez completada la ceremonia del té, debido a lo preciso del trabajo, el personaje ha perdido un punto de vida general por la presión, aunque en contraposición, los efectos del té tras la ceremonia son beneficiosos, provocando que los penalizares por maniobras se reduzcan a la mitad durante la duración de los efectos del té (2 horas).

JARDINERÍA

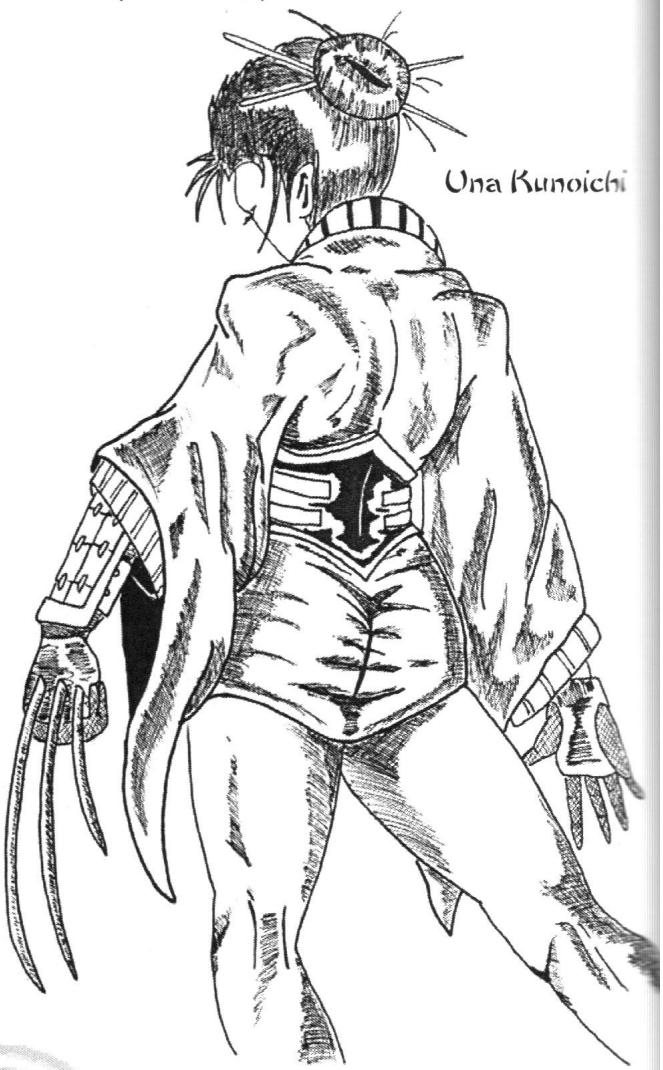
Esta actividad es tan sagrada como la ceremonia del té y está muy bien vista por toda la sociedad. El desarrollar bien una actividad de jardinería puede dar buena fama a aquél que lo haya hecho y sin duda gozará de pequeños placeres que le otorgarán aquellos que deseen que arregle el jardín.

PINTURA Y ESCULTURA

Al igual que la jardinería estos dos artes están muy bien vistos en los círculos sociales y pueden abrir muchas puertas.

GEISHAS / DAMAS DE COMPAÑÍA / CORTESANAS

Las geishas son cortesanas, generalmente al servicio de un noble. Están versadas en muchos tipos de artes, música, canto, baile y otras habilidades sociales. La principal función de una geisha es el entretenimiento pero están muy lejos de ser prostitutas, pues suelen ser buenas



Una Kunoichi

guardaespaldas, entrenadas en artes marciales, y aunque pueden pagarse sus servicios, sólo será posible si ellas aceptan.

Hay casas de geishas casi en cualquier ciudad de cierta importancia y estas chicas son vendidas como consortes a nobles y samuráis que acaban, por norma general, enamorándose de ellas.

Existe un tipo de ninjas femeninos denominadas Kunoichi, que son geishas que han aprendido el nin-jutsu como arte marcial principal y han estudiado las artes de la geisha, por eso muchas veces tras el asesinato de un samurai o un noble se encuentra una Kunoichi que no aparenta ser más que una pequeña geisha.

TORNEOS DE ARTES MARCIALES

Todas las regiones disponen de estos torneos exhibición de artes marciales que distraen a la gente y en los cuales los participantes se ganan una fama considerable. Estos torneos suelen ser amistosos y no suele haber heridos graves.

Una vez al año, en las tierras del sur, los bárbaros hacen un torneo con un gran festival donde todas sus tribus mandan a los mejores guerreros a competir y de donde se nombran a los gigantes, ogros y grandes hombres que defenderán durante el año las fronteras. Algunos de estos hombres suelen ir al torneo, que se celebra cada tres años en Tai-Chan-Ni, como un antiguo reducto de la dinastía Chan y en cuyos tatamis se puede morir con relativa facilidad, a menos que se pueda pactar con el contrario una retirada a tiempo. De este torneo, se confiere el título de campeón y se considerará un maestro de maestros de las artes marciales al que gane, aunque nadie ha podido revalidarlo.

También son frecuentes los torneos ilegales en muchas ciudades de cierta importancia, sobre todo en el Imperio de Jade. En estos torneos se puede ganar abundante dinero, pero también es fácil encontrar la muerte...

OTROS DEPORTES

Un deporte muy común entre las gentes del Imperio de Jade es el balón-pie (zú qiú), que consiste en pasar de un jugador a otro un balón de cuero inflado con los pies y el cuerpo sin usar las manos.

Una versión del golf es muy popular entre los soldados y los nobles, se juega con palos de bambú, pelotas de maderas nobles y agujeros en el suelo marcados con banderas

El juego del yin y el yang es muy común, consiste en un juego de tablero donde se representan la Vía Láctea en el centro del tablero y las piezas son la luna las estrellas, los planetas... es una especie de ajedrez o damas.

Los naipes, construidos en pequeñas tiras de papel decoradas con personajes de novelas famosas, son muy comunes también en los lugares de juego, así como en tabernas y posadas.

Las cometas también son muy populares entre los niños, pero tienen su vertiente militar con forma de halcones que sirven para marcar distancias y comunicarse con el resto de las tropas, incluso para arrojar panfletos.

Las libélulas de bambú son muy populares entre los niños, consisten en un palo con aspas que al hacerse girar de forma rápida sale volando, el juego suele consistir en que la libélula vuele mas lejos que las demás.

VIAJES

Los viajes a través de los bosques junglas y desiertos son una actividad peligrosa y la distancia entre ciudades es enorme. Por esta razón, los emperadores decidieron unir las ciudades más grandes e importantes con carreteras, las cuales han provocado la aparición de nuevos pueblos, y a partir de estas carreteras, los señores locales han mandado hacer nuevos caminos para unir sus ciudades a la carretera imperial.

Pero tan sólo los nobles pueden usar las carreteras imperiales, el resto debe ir por los márgenes y nunca ir a caballo. La carretera está vigilada por soldados imperiales, que se dedican a este trabajo pidiendo documentos, impuestos por el, noble de la zona, o el propio emperador y si no se dispone de ellos, se es arrestado en el acto.

El portar armas por la carretera o sus lindes está prohibido excepto nuevamente para los miembros de la nobleza, el llevarlas es cuestión de una multa de 100 Taels o arresto indefinido, aunque en el imperio de jade el encuentro con una patrulla y gente con armas suele acabar en un combate, debido a la poca fuerza política que tiene actualmente la familia imperial.

Debido a todo esto las carreteras y caminos del emperador y los señores no suelen ser frecuentados por la gente

común, que suele viajar por senderos entre los bosques y por las lindes de los ríos, lo cual suele ser mas rápido, pero también mucho más peligroso debido a las criaturas que pueden salir al encuentro o los bandidos. Pero se puede viajar sin documentación y se puede mover uno sin ser molestado en demasía si se tiene suerte.

Viajar en barco también es muy peligroso, debido a que los barcos son frágiles y pueden ser hundidos por un tifón o una tormenta. Pero en el Imperio de Jade, los emperadores mandaron construir hace tiempo una serie de canales que unen muchas ciudades, estos canales tienen como función el comercio fluvial de las zonas del norte con el sur del imperio, así como el transporte de personas y de tropas. Los desniveles de altura están compensados por sistemas de esclusas que permiten subir y bajar con las barcazas sin tener que extraerlas del agua. Los canales son cruzados con puentes de un solo ojo para facilitar el trafico fluvial denominados "Arcos iris sobre las olas"

Cruzar las montañas es una tarea enormemente ardua, debido a que los ogros, gigantes y shikomes viven aquí aunque también es posible encontrar tesoros. Pero tan sólo las armadas numerosas han conseguido cruzar las montañas. A pesar de eso, en las montañas suele haber gran número de monasterios que acogen a los viajeros con los brazos abiertos, propiciando cobijo y alimento e incluso algún guía para poder llevar a los viajeros a una ruta segura para volver.

En las montañas, existen muchas ruinas, en las cuales viven criaturas de leyenda e incluso a veces pueden ser la fortaleza de algún hechicero. Se cuenta que por las noches, los habitantes de las ruinas se manifiestan e intentan acabar con los extraños, por lo que se dice que para pasar una noche en unas ruinas, se debe ser un loco, un Hijo del Rey Dragón o ambas cosas a la vez.

ESTRUCTURA SOCIAL

Por todo el continente, la estructura social es muy rígida. Es bastante difícil poder progresar, a menos que se hagan grandes esfuerzos económicos o que se tenga mucha suerte. De este modo la sociedad se divide en:

> En el Imperio de Jade todo el mundo recibe una educación básica, de modo que toda la población sabe leer y escribir, si alguna persona no tiene este conocimiento se considera que esta fuera de la sociedad.

NOBLEZA

Es la clase social mandataria. Todo el mundo les debe pleitesía y hacen uso de su poder para poder llegar lo más cerca posible del emperador.

Estos hombres y mujeres son humanos altos y todos ellos intentan siempre generar un nexo con la familia imperial, demostrando lo cerca que están del poder absoluto. Mientras que ellos viven en la opulencia y sin hacer nada más que fiestas y conspirar los unos contra los otros, moviendo a los militares como peones en una enorme partida de Go, el pueblo puede morir de hambre o muchas veces incluso ignorar sus propios nombres, pero mientras los magistrados y recaudadores tengan sus arcas llenas, no les importa demasiado lo que le suceda al pueblo. Es por ello que los nobles en realidad, carecen de poder real sobre sus tierras, la mayor parte del tiempo cediéndolo sobre los funcionarios y sobre los militares, quienes a veces se aprovechan de esta confianza haciendo abusos de su poder y volviéndose corruptos.

MILITARES

Aunque están por debajo de los nobles, los militares tienen el autentico poder en las tierras donde están destinados. Cuanto mayor es el rango, más poder tienen. Se supone que su trabajo es proteger el imperio y ayudar a las fuerzas del orden a ejercer su trabajo, pero a veces se oponen a estas funciones, iniciando revueltas para conseguir poder o simplemente para derrocar a algún noble. Aun así, estos generales y grandes capitanes suelen ser fieles a su país y morirían por el.

En el imperio del manto blanco las dos clases principales, nobles y militares, están muy unidas, hasta el punto de que los propios militares son los nobles (los shoguns y los daimyos)

NOMBRES DEL IMPERIO DE JADE

La lista de nombres que se expone a continuación referente tanto al genero masculino como al femenino, uchos de estos nombres tienen traducción y se ha puesto empre que esta ha sido posible, sin embargo es totalmente ctible poner el nombre en el idioma propio inventando el gnificado sin ser trascrito como por ejemplo llamarse Fénix egro.

ng (hielo), Chan (La luna), Chang (libre), Chen (temprano), ong (listo), Fang (fragancia), Fang Yin (campo de flores), en (dulce aroma), Feng (Fénix), He, Hong (arco iris), Huan legre), Hui (inteligencia), Jia (bueno), Jiang (río), Jing istal), Jiao (apuesto), Jie, Juan (agraciado), Lei (capullo flor), Li (hermoso), Lin (jade), Ling (tintineo de jade), Long ragón masc.), Lung (dragón, fem.) Ming (brillante), Mei or), Na (elegante), Ping (lenteja de agua), Qi (distinguido), n (instrumento musical), Quiao (precioso), Quian, Quing mpio), Rong (loto), Shan (coral), Shu (gentil), Shuang brazón abierto), Ting (delgado), Wan (adorable), Wei sa), Xia (amanecer), Xie (anochecer), Xiang (fragancia), ao (mañana), Xin (feliz), Xiu (elegante), Xue (nieve), Yan ájaro), Yang (oculto), Yao (tesoro), Zhen (precioso), Zhi rquídea), Zi (hermoso)

mujer
oble

CLASE SOCIAL MEDIA

Pertenecen a este grupo de gente la mayoría de la población y pueden diferenciarse varios tipos:

Los de más alto rango son los funcionarios del estado, policías, jueces, recaudadores, abogados...

Los granjeros, que cultivan el arroz del que se alimenta toda la población y todos, incluso el emperador, gozan de gran respeto por ello, algunos pueden llegar a ser terratenientes.

Los artesanos ocupan el tercer rango en este nivel, fabricando bienes para el pueblo.

Los de menor rango son los mercaderes, considerados como avariciosos e indeseables. Aunque se sabe que muchos de ellos pueden llegar a tener más poder económico que algunos nobles.

CLASE BAJA

Es el más bajo de los rangos sociales, considerados como miembros de la sociedad. La gente de este tipo suelen ser aventureros o mercenarios profesionales con vidas que están al límite, rodeados de sangre y luchas. Aunque gozan de ciertos privilegios no son considerados ciudadanos puros como el resto de los niveles superiores. El Shan Hu pertenece a este rango de la sociedad.

FUERA DE LA SOCIEDAD

Está compuesto por criminales, ronins, viajeros, actores ambulantes, cualquiera puede matar a un miembro de este rango sin que la autoridad muestre interés, aunque suele ocurrir que los amigos del muerto sí lo muestren.

MONJES, SACERDOTES Y MÍSTICOS

Esta gente tiene su propia sociedad, pero son respetados por su santa naturaleza. Los budistas son considerados en la sociedad como nobles mayores y los sintoístas como nobles menores.

PRACTICANTES DE LA MAGIA

La gente con la habilidad de lanzar magia suele ser despreciada y temida por los demás habitantes de las tierras imperecederas, exceptuando a los hijos de la luna y los hijos del sol.

Este rechazo de la sociedad hacia los hechiceros los hace más peligrosos que los Ninja ya que, mientras tienen un pequeño trato con la sociedad aceptan su

exilio confabulándose entre ellos y extendiendo su odio hacia todo aquello que les rodea. Para los ninjas, los magos sólo son lícitos cuando pagan y esto supone algo peligroso ya que al pagarles les controlan durante un tiempo.

En el caso de algunos hechiceros muy poderosos deciden aislarse y crear castillos, matar algún dragón y vivir en su guarida, rodearse de razas despreciables como shikomes u ogros, crear zombis y hacer pactos con demonios para llegar a sus propios fines que generalmente están relacionados con desestabilizar la vida de aquellos que les rodean entrando en guerra contra las fuerzas del noble local, el shogun o duque, e incluso el emperador.

Pero este no es el caso de todos los practicantes de la magia. Algunos nacen en nobles familias y mantienen sus privilegios sociales, utilizando además sus influencias. Y algunos, en lugar de utilizar esto para el mal, lo utilizan para aislarse y dedicarse al estudio como ermitaños, convirtiéndose en sabios que la gente busca para solucionar problemas.

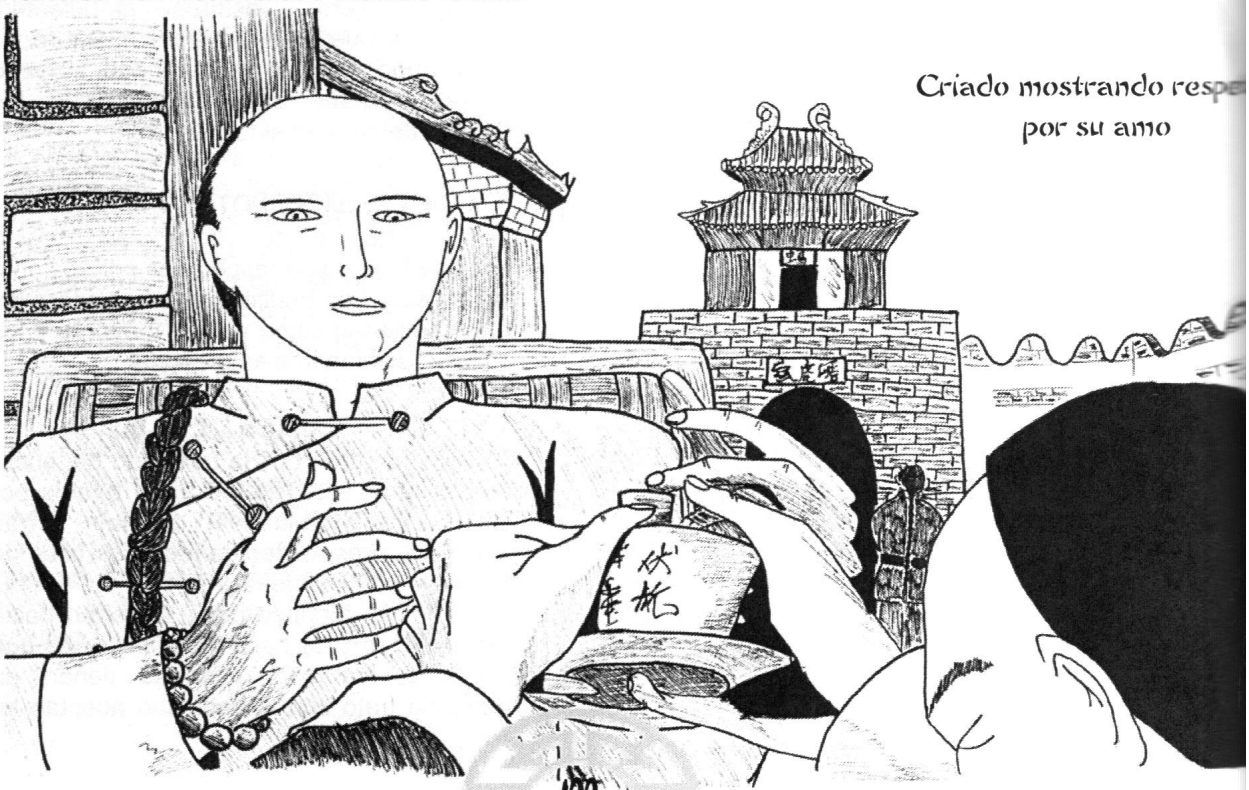
Desgraciadamente es muy difícil diferenciar entre el bien y el mal en la magia, ya que todos los usuarios de la misma acaban corrompiéndose por la esencia mágica y son perseguidos y desterrados por los demás.

EL SALUDO

A lo largo de todo el continente, los hombres han desarrollado muchas formas de saludarse, pero todas responden básicamente a un patrón común. El saludo debe ser una forma de sumisión y de respeto, de este modo, cuando alguien se encuentra con una persona de un nivel muy superior al suyo, se suele poner de rodillas con las manos contra el suelo y la cabeza siempre mirando al suelo, sin mirar al interlocutor, mientras éste hace sólo una leve inclinación de cabeza sólo por respeto, porque puede elegir no hacerla.

Cuando los dos individuos son de la misma clase, se hace una inclinación de torso o de la cabeza, y si son de clases levemente diferentes, el miembro de menor rango saluda primero con el torso y el otro le corresponde con la cabeza, pero en ningún caso hay contacto físico, a menos que la amistad de los dos miembros sea muy grande y generalmente solo en privado.

Pero la sociedad Shan Hu tiene otras normas, aquí no existen las clases, y en el mundo en el que se mueven todas estas personas puede ser más respetado el mendigo que viaja de ciudad en ciudad que el propio emperador y es por ello que siempre muestran el respeto los unos a los otros cerrando el puño derecho y poniéndole la palma de la mano izquierda sobre los dedos, algunos dejan la mano abierta, otros rodean el puño, algunos hacen una reverencia con las piernas... pero todos, incluso los grandes enemigos siempre que pueden se saludan de esta forma.



Criado mostrando respe
por su amo

GOBIERNO Y POLITICA

En lo alto de la pirámide política se encuentra el emperador y su corte imperial. Legalmente el emperador es el mandatario supremo y puede poner normas que afecten a todas las tierras del imperio. Pero esto es sólo en teoría ya que en realidad el emperador tiene muy poco poder y prácticamente no gobierna la nación, y es su corte la que se encarga de hacer frente a los problemas del imperio. De esta manera, cierta gente recibe grandes cantidades de dinero procedentes del tesoro imperial.

El verdadero poder reside en los shoguns, los gobernadores, los grandes daimyos y los nobles, según de que imperio se trate, ya que son ellos quienes imponen las leyes. Aunque se supone que es el emperador o el regente quien debe aprobar todas las leyes, los nobles pueden aumentar o descender los impuestos, mandar pueblos enteros al patíbulo, e imponer sus leyes en sus territorios, según sean sus deseos.

De esta manera, el control acaba concerniendo a los nobles menores que esperan la oportunidad de tener sobre ellos un gobernador débil, lo cual les favorece, ya que pueden hacerle frente y así hacer su voluntad y ganar gran cantidad de poder. Pero cuando el shogun o gobernador es fuerte, los clanes pierden fuerza, y el orden se restablece.

Bajo el shogun o gobernador siempre se encuentra el daimyo o noble (duque, conde...), el cual manda en su propio territorio y su poder relativo está en consonancia con el tamaño de sus tierras. El shogun o gobernador recibe los impuestos directamente del daimyo o noble así que éste puede subir o bajar los impuestos sobre su gente a su voluntad mientras siga pagando lo que debe. De esta manera, los daimyos y nobles controlan sus propias economías.

Estos tienen poder completo sobre otras áreas de gobierno. Pueden nombrar magistrados para proteger sus zonas y deben mantener ejércitos para defender sus tierras, Si fallan en esta tarea, el shogun o gobernador puede exiliar a todo el clan.

Seguramente los hombres más importantes dentro del mandato de un noble, son los magistrados. Estos hombres son los responsables de investigar y castigar todos los crímenes y disputas. Generalmente hay un sólo magistrado por cada ciudad y tiene un pequeño contingente de hombres, generalmente soldados, y policías en el imperio de jade, bajo su control, aunque en ocasiones puede encontrarse un grupo de magistrados imperiales que pueden ir buscando a un criminal en especial o que simplemente, están confirmando el cumplimiento de las leyes imperiales. Los magistrados imperiales suelen ir en grupos. El emperador puede dar el grado de magistrado a cualquier persona, que a partir de ese momento formaría parte del alto rango del ejercito.

El shogun o gobernador debe cortar el poder creciente de sus clanes para que no estalle una guerra interna contra los más débiles. De esta manera, el shogun o gobernador recluta soldados de entre los de los clanes más fuertes, poniéndolos bajo su servicio, esto mismo lo hace la corte imperial para mantener a toda la nobleza en un estado igualitario.

Generalmente, todo esto conlleva unas tensiones políticas enormes en las cuales se provocan guerras abiertas, corrupciones, conspiraciones... y en muchas ocasiones se llega a contratar clanes ninja para que hagan trabajos sucios.

La situación actual del Imperio de Jade es diferente. Hay un emperador, pero al ser menor de edad y el regente, en el mejor de los casos, es conocido por su corrupción, ha ocurrido que el imperio se ha comenzado a revelar, existiendo varias facciones contra el régimen del regente y cada una de estas facciones tiene intereses, tanto separatistas como de poner a sus líderes en el trono de Chinpen.

Los ninjas son uno de los grupos más misteriosos y secretos del mundo. Se sabe muy poco de ellos pero son usados constantemente por unos clanes contra otros. Están técnicamente fuera de la sociedad, y utilizan para su beneficio esta desventaja, ya que no están restringidos por la etiqueta social que gobierna la cultura y tienen la oportunidad de tomar opciones que sus oponentes no usarían.

Finalmente, son entrenados desde muy pequeños y saben cómo hacer su trabajo, ya que, cuando hay un ninja cerca, nadie está a salvo de poder tener un enfrentamiento y morir. Sus misiones suelen ser de asesinatos, sabotaje y espionaje.

APELLIDOS DEL IMPERIO DE JADE

Ai, An, Ang, An-Lu, Au-Yong, Ba, Bai, Ban, Bao, Bei, Bi, Bian, Bing, Bo, Bu, Cai, Cao, Cen, Chai, Chan, Chaim, Chang, Chao, Che, Chen, Cheng, Cheung, Chew, Chi, Chieu, Chin, Chong, Chou, Choy, Chu, Chua, Chye, Ci, Cong, Cuan, Cui, Da, Dai, Dan, Dea, Dear, Deer, Deng, Der, Di, Ding, Dong, Dou, Du, Duan, Eng, Er, Feng, Foong, Fu, Fung, Gai, Gan, Gao, Ge, Geng, Gong, Gou, Gu, Guan, Guang, Gui, Guo, Han, Hang, Hao, Hong, Hor, Hou, Hsiao, HU, Hua, Huan, Huang, Hui, Huie, Huo, Ji, Jia, Jian, Jiang, Jiao, Jin, Jing, Jiu, Joe,Ju, Jue, Kan, Kang, Kau, Ke, Khu, Kong, Koo, Kuai, Kuang, Lai, Lam, Lang, Lao, Lau, Le, Lee, Lei, Lew, Li, Lian, Liang, Liao, Lim, Lin, Ling, Liu, Lo, Loh, Long, Lou, Lu, Luo, Ma. Mah, Mai, Mak, Mao, Mei, Meng, Mi, Miao, Min, Ming, Moy, Mu, Nao, Ng, Ni, Nie, Niu, Ou, Ow-Yang, Pan, Pang, Pei, Peng, Pi, Pian, Ping, Qi, Qian, Qiao, Qin, Qing, Qiu, Qu, Quan, Ran, Rao, Rong, Ruan, Shan, Seah, See-Ma, Seow, Seto, Sha, Shan, Shang, Shao, Shen, Shaw, Sheng, Shi, Shu, Shuai, Shui, Siew, Siu, Su-Tu, Sze Ma, Tan, Tang, Tao, Teng, Teoh, Thean, Thian, Thien, Tian, Tong, Tsang, Tse, Tso, Tze, Tzen, Wa, Wan, Wang, Wei, Wen, Weng, Won, Wong, Woo, Wu, Xi, Xian, Xiang, Xiao, Xie, Xing, Xiong, Xu, Xuan, Xue, Xun, Ya, Yan, Yang, Yao, Yap, Ye, Yee, Yep, Yi, Yin, Ying, Yong, Yu, Yuan, Zang, Zeng, Zha, Zhan, Zhang, Zhao, Zhen, Zheng, Zhong, Zhou, Zhu, Zhuan, Zhup, Zong, Zou

CRIMEN Y CASTIGO

Los castigos a los criminales son rápidos y brutales, con la intención de que otras personas estén prevenidas de lo que les puede suceder, en el caso de que decidan llevar a cabo una acción similar.

Una vez se ha estipulado y se ha presentado el crimen, es trabajo del magistrado y de los verdugos extraer la confesión del acusado.

Cuando se obtiene la confesión, el magistrado expone la sentencia, que se lleva a cabo rápidamente que puede ser desde multas, a castigos físicos, mutilaciones, prisión o la ejecución.

Mientras el acusado es interrogado o torturado, se considera inocente. El magistrado debe pagar por la muerte y los daños de un acusado si éste resulta finalmente ser inocente o la familia tiene derecho a actuar sobre él de la misma manera.

El trato de un noble, cuando es acusado de un crimen es diferente. Es encarcelado por los cargos bajo el mandato del noble superior. Durante el tiempo de su juicio, si es considerado culpable, puede realizarse el seppuku para mantener su honor, de lo contrario perderá su status y será expulsado de su clan.

Los samuráis y nobles son la única clase que tiene permitido por la ley realizar duelos. Estos duelos deben ser con testigos para poder declarar que los contendientes entraron libremente en el duelo, y en el caso de que alguien muera, la ley no tomará acciones contra el superviviente. Aunque son muy comunes sobre todo entre aventureros, estudiantes de artes marciales, busca vidas, incluso en ocasiones escuelas enteras, además de todos los habitantes de los bajos fondos.

Las leyes son muy duras y muchos crímenes, considerados ofensas menores, son castigados con la muerte.

Crímenes como el asesinato, robo, traición y adulterio conllevan la pena de muerte mediante crucifixión o cortando la cabeza.

Los crímenes menores en una medida más o menos numerosa conllevan la muerte, pero si es un sacerdote el que comete el crimen, este es expulsado de su orden y pierde todo el status que disponía.

Malhechor antes de ser ajusticiado

LOS NINJA

La mención de esta palabra provoca el miedo en los corazones de la gente. Los ninja son temidos y abominados por todos, fuera de la ley y de la sociedad, asesinos que matan por dinero sin tener en cuenta el honor de la víctima.

El ninja trabaja para alguien en una misión o por simple placer y aunque son generalmente sus víctimas, y aquellos que deben atraparlos, son los propios nobles y ricos quienes suelen contratar sus servicios.

El origen exacto de los ninja es un misterio. Hay quien dice que provienen de la isla de Hokka, pero hay leyendas que dicen que provienen de los espíritus pájaro de las montañas, pero el origen real es que existió un demonio llamado Togaku. Era este demonio el Rey de los cuervos Goki. Este pueblo, debido a su capacidad de volar y de adaptarse, sobrevivió a la guerra con los humanos y pudo escapar de la influencia de la luz, escondiéndose en la profundidad de los bosques. La leyenda dice que Togaku podía tomar forma humana y que estaba más interesado en las mujeres humanas que en las hembras de su especie. Así fue que durante una de sus incursiones a un pueblo, La Luz lo atacó a él y a sus seguidores, por medio de un cazador de demonios. Togaku se vio obligado a escapar hacia las montañas malherido, allí vagó durante mucho tiempo cuando descubrió en unas ruinas unos pergaminos que explicaban las técnicas de Kain Doshi, un antiguo y reverenciado sacerdote guerrero, que luchó contra los demonios pero cuya sabiduría se había extinguido con él hasta ese momento. Usando estas técnicas, Togaku desarrolló un arte marcial que se conoce como Ninjutsu, el camino de la invisibilidad.

Una vez definió exactamente sus planes pasó un tiempo secuestrando bellas mujeres y las violaba para tener hijos, algunos de los cuales podían cambiar de forma, según se dice. Togaku tuvo más de 300 hijos en ese tiempo, a los cuales les enseñó sus nuevas técnicas. Estos hijos fueron teniendo más descendencia y algunos formaron sus propias familias y clanes ocultos a los ojos de la ley, después de que Togaku fuera llamado por su señora. De este modo surgieron los ninja.

No se sabe cuantos ninjas existen hoy en día, pero se sabe que tienen una especie de ciudad secreta donde se entrenan y viven fuera de las normas establecidas y donde según se dice aun reverencian los pergaminos de Kain Doshi.

Aunque han pasado muchos siglos del origen de los Ninja y por ello ahora no todos los cambia formas son considerados demonios ni ninjas, y por supuesto la inmensa mayoría de los ninjas no son cambia formas.

El clan está liderado por el Jonin, que es el hombre más viejo. Él suele decidir cual es la ayuda necesaria y el precio para cada misión. Es el hombre con mayor experiencia y suele guardarse para sí los trabajos más difíciles.

Por debajo del Jonin están los Chunin, que son los responsables del entrenamiento y la asignación de operativos.

Los Genin son los hombres que se encargan de los trabajos que el clan tiene que hacer para los clientes. En muchos casos, son enviados dos Genin para el mismo trabajo sin que uno sepa de la existencia del otro, ni tampoco el que paga. De esta manera, hay más probabilidades de tener éxito, aunque en ocasiones se han matado entre ellos.

Solamente los niños son entrenados como ninjas, debido al secreto de su organización. El entrenamiento comienza con 5 años, practicando movimientos seguidos del desarrollo de técnicas sin armas que son tan importantes como el bastón o la espada.

Durante la pubertad son entrenados en el uso de la espada y en el uso de armas de cadena, que son muy

Un ninja

comunes, sin abandonar las artes marciales y practicando técnicas de supervivencia.

Durante la adolescencia. Son entrenados en psicología y en meditación para poder llegar a ver el punto flaco del enemigo. El entrenamiento ninja es arduo y pesado, requiere una concentración total, que no todos pueden soportar. Incluso antes de dejarse coger, están preparados para quitarse la vida o no hablar

Esto es lo relativo al clan Togaku, que es el más grande, pero en el mundo hay otros clanes que descendieron de éste con el tiempo, los cuales viven entre la sociedad como fantasmas. Por eso un jugador debe decidir si pertenece a la familia Togaku, esto es bueno y malo a la vez, ya que se dispone de sitios y ayuda cuando lo requiera, pero si se traiciona se está muerto. Además todo ninja gana renombre si mata a un Togaku.

Los que pertenecen a uno de éstos clanes tienen que tener mucho cuidado o pueden morir bajo el yugo de la ley. No deben usar sus armas ni sus técnicas mientras están actuando como ciudadanos corrientes por que la simple sospecha de un magistrado o policía de que alguien es un ninja permite condenarlo a muerte.

A pesar del miedo a los ninjas, se sabe que en combate abierto contra otros individuos especializados en lucha tienen ciertas desventajas, por lo que suelen hacer su trabajo y desaparecer lo más rápido posible para no ser reconocidos.

Aun así hay mucha gente que opina que cualquier individuo con una tela cubriéndole el rostro en la noche ya es un ninja, a pesar de ser muy común que muchos ladrones, asesinos y delincuentes o incluso gente que no quiera ser reconocida los lleve (incluso ropajes muy parecidos a los Ninja), pero es el uso de sus habilidades las que diferencian a un ninja de otras personas.

LOS ZORROS VOLADORES

Esta es la guardia personal de Akinaro, aunque el término guardia es realmente una tapadera. Estos individuos son en realidad una sociedad secreta que ha salido a la luz al entrar al servicio del regente.

Este grupo suele aceptar a gente que demuestre tener pocos escrúpulos y que no haga demasiadas preguntas. Se exige que sus miembros sean especialistas en al menos un arte marcial y durante un tiempo, dependiendo del practicante, se le enseñan las técnicas de los zorros voladores, que llegan a igualar a la de los ninjas, al tiempo que se les enseña a utilizar el estilo de la cobra imperial para sus misiones, acrobacias y el uso de un instrumento similar a un ala delta que les permite volar en silencio.

Se sabe que esta organización a menudo confundida con los ninja, tiene su origen hace muchísimos años pudiendo ser incluso una derivación de alguna casa ninja que modifico sus costumbres para convertirse en lo que hoy es.

Entre sus trabajos de financiación están los asesinatos, robos, ataques, contrabando de perlas y opio, y casi cualquier cosa que se pueda considerar ilegal e ilícita. Con la nueva asociación a la plantilla del regente imperial, al cual han jurado lealtad incondicional, no han dejado sus antiguas labores, apoderándose de este modo de muchos negocios que antes controlaban las tríadas y ahora hay una guerra abierta entre este cuerpo estatal y las organizaciones mafiosas.

Pero los zorros voladores no se han detenido en los negocios de las tríadas, sino que extienden sus redes hasta a algunos miembros de otras razas, teniendo contactos con shikomes, bakemonos e incluso algunos wujen que los ayudan en sus misiones y objetivos.

El equipo que suele llevar un zorro volador suele ser muy parecido al de un ninja, los trajes son muy similares aunque siempre irán de negro o gris, pudiendo llevar incluso armaduras ligeras de placas. Sus armas van desde los cuchillos hasta las espadas, pasando por lanzas, cadenas, cuchillas...Pero lo que es mas terrorífico en ellos es que suelen trabajar en grupos como si de una unidad militar se tratase. Mientras que los ninja raramente van mas de dos juntos, los Zorros voladores suelen actuar en grupos de al menos cinco individuos.

EL LOTO ROJO

El Loto Rojo puede llevar a engaño en muchos sentidos, todo el mundo sabe que es una orden monástica compuesta por los monjes y monjas que custodian y sirven a la Luz, y por consiguiente a la familia imperial, lo que les ha llevado a jurar proteger al joven emperador y sus tierras con su propia vida dejando de lado las enseñanzas de buda si fuera preciso, ya que consideran su deber en el mundo más importante que su propia ascensión a otra

vida. Aunque prefieren no luchar es mejor no cruzarse en el camino de alguno de ellos cuando esta resuelto a conseguir algo por el bien del imperio.

Aprovechan sus hábitos para ir por todos los rincones del Imperio buscando gente que se una a la resistencia contra Akinaro y su reinado de terror, al tiempo que procuran que las antiguas leyes imperiales se sigan cumpliendo en todas las tierras que abarca, siendo la razón de que las diferentes facciones no se hayan escindido completamente de la fidelidad a Chinpen, ya que lo mismo pueden ayudar a un noble que levantar al pueblo contra él en una revuelta y derrocarlo de forma cruel y brutal.

Pero a pesar de esta visión prefieren no entrar en conflictos físicos y por ello la orden tiene una serie de agentes que no son monjes, personas comprometidas con la causa y que harían cualquier cosa por salvar el imperio, estos adeptos forman parte de la secta del Loto Rojo que depende de los monjes directamente, siendo los encargados de hacer las misiones que prefieren delegar los religiosos.

Los miembros de la secta actúan en sus misiones de subterfugio con la cara tapada por una tela roja como seña de identidad y muchos de ellos suelen llevar fajines rojos para reconocerse entre ellos, claro que para el que no es miembro de la secta es imposible saber si alguien con un fajin rojo es un miembro de este grupo o no, ya que en muchos lugares y fechas es normal que se lleve este tipo de prenda.

Son la mayor fuerza opositora a Akinaro en la actualidad de forma política, pero al ser guardianes de la Luz este no puede hacer mucho socialmente hablando contra ellos, aunque no es extraño ver combates entre ellos y los Zorros Voladores al servicio del regente por conseguir un objetivo para alguno de los bandos...

Una mujer miembro de la secta del Loto Rojo

Continuamos nuestro camino hacia la antigua capital, Fuma estaba mucho mejor, no se si por las atenciones del viejo sacerdote o por los rezos de Li, pero a pesar de una leve molestia, estaba mucho mejor.

Decidimos ir hasta alguna aldea por la cual pasase alguno de los grandes canales comerciales del Este, de esa manera podríamos ir sin demasiados problemas hasta la desembocadura del río Huang, y desde allí tal vez algún pescador nos llevase a Tai-Chan-Ni.

Todo parecía bastante sencillo, nuestra ultima etapa del camino dentro de las fronteras del Imperio...

Llegamos a una aldea con unos espléndidos campos de arroz junto a uno de los canales. Allí nos dijeron que en unos días saldría una barcaza hacia el norte, rumbo a Nan Chan, la ciudad más al sur de las tierras Chan. Aquel era nuestro destino, de modo que vendimos los caballos y nos alojamos en la posada.

En aquellos días Li se dedicaba a impartir bendiciones a los aldeanos mientras Fuma terminaba de recuperarse. Yo por mi parte me dediqué a intentar recabar información sobre si algún extranjero había aparecido por la zona, pero aparte de algún comerciante o peregrino solitario, nadie pasaba por allí desde hacía meses. Aquello me relajó un poco, sobre todo después de conocer a nuestro barquero. Era un hombre humilde pero honorable, al verme miró mi espada e hizo una reverencia inclinando el torso a la cual yo le respondí de la misma forma, no deseaba que me viese como un superior, sino como un igual, sobre todo después de haber vendido nuestros caballos.

El hombre delgado como un junco y con la piel tostada por el Sol, sonrió con una boca cuyos dientes eran tan amarillos como la hierba en verano. Me invitó a sentarme y me ofreció lo que posiblemente era su mejor té, té que sirvió su bella hija, una muchacha de cabellos negros y largos cogidos en varias coletas, de ojos negros como la noche y piel mucho mas clara que su padre. Aunque yo había probado muchos tes mejores en la corte, aquel aroma a madera de yinkgo con el cual lo había hecho le daba un sabor especial. Me contó que su barca no era demasiado grande pero que las cosechas no habían sido muy buenas por lo que tendría sitio para los tres, de ese modo podía ganar el mismo dinero que en otros viajes. El precio no fue demasiado alto y lo acepté no sin regatearle algo ya que no quería levantar sospechas.

El día que nos preparábamos para partir uno de los jóvenes aldeanos, a los cuales les pagaba por que me dijesen si se acercaba alguien, me dijo que se acercaban varios hombres a caballo a la aldea, llevando estandartes imperiales.

Aquello me puso en alerta, le dije a Li que llevase a Fuma y nuestras cosas a la barca y que si a la hora de partir no había llegado que siguiesen sin mi.

El muchacho me llevó hasta una colina, y allí pude verlos, tres guardias imperiales totalmente pertrechados, nadie en la aldea se atrevería a mover un solo dedo en su contra, tampoco podía atacarlos, pues si solo uno de ellos se escapaba daría la alarma a toda la región y no

llegaríamos muy lejos, de modo que decidí volverme a la barcaza escondernos allí y esperar que fueran otros asuntos quienes los habían traído a esta recóndita parte del imperio.

Cuando llegue a la barcaza dije a Li y a Fuma lo que sucedía, escondiéndonos los tres entre los sacos de arroz. Entonces fue cuando los tres hombres entraron montados a caballo en la aldea, los campesinos se paraban en la calle inclinándose casi hasta el suelo y sin mirarles a los ojos.

Desde nuestra posición podíamos verles, se detuvieron ante el posadero al cual preguntaron si había venido alguien a la posada, pero aunque este dijo que no, miró de soslayo en nuestra dirección y el jefe de la tríada desmontó de caballo seguido de los otros dos acercándose hacia nuestro barquero. El cual estaba visiblemente nervioso. Afortunadamente en un principio no decidieron subir a bordo.

Le preguntaron cual era su destino, a lo que respondió simplemente con el nombre de la ciudad "Nan Chan", continuaron indagándole si llevaba a alguien en la barca, a lo cual contestó que solo transportaba arroz.

Fue entonces cuando sucedió todo, los dos subalternos desenvainaron sus espadas mientras bajaban a la barcaza, no sabíamos que podíamos hacer, cuando de repente un grito de mujer se escuchó en el muelle. Los soldados se giraron para mirar espadas en mano pero fue entonces cuando un madero golpeó al capitán en el torso haciéndolo caer al agua... Los otros dos guardias fueron a atacarla cuando Fuma y Li saltaron sobre ellos lanzando sendas patadas que los hicieron caer al agua al igual que su jefe, el cual comenzaba a salir del canal.

Yo desenvaine la espada sobre la barcaza mientras el barquero le decía a su hija que subiese a bordo.

En se momento yo cruce la espada con la del capitán de los guardias y este mirándola la reconoció, esto me dio un momento para poder darle un golpe que lo apartó un poco y poder saltar a la barca que nuestro anfitrión ya comenzaba a mover...

Los dos soldados salían del agua en el muelle mientras nosotros nos avanzábamos por el gran canal y el capitán nos miraba, guardó su espada de un solo movimiento y se giró hacia su caballo. Sabía donde nos dirigíamos...

Mientras tanto Fuma y Li se reían de la situación, tres secuaces del regente en remojo eran algo verdaderamente gracioso, pero ahora llevábamos con nosotros a un barquero, a una muchacha y seguramente a todo un destacamento de soldados, lo que parecía que iba a ser la parte más sencilla de nuestro viaje, se iba a convertir en la mas complicada.

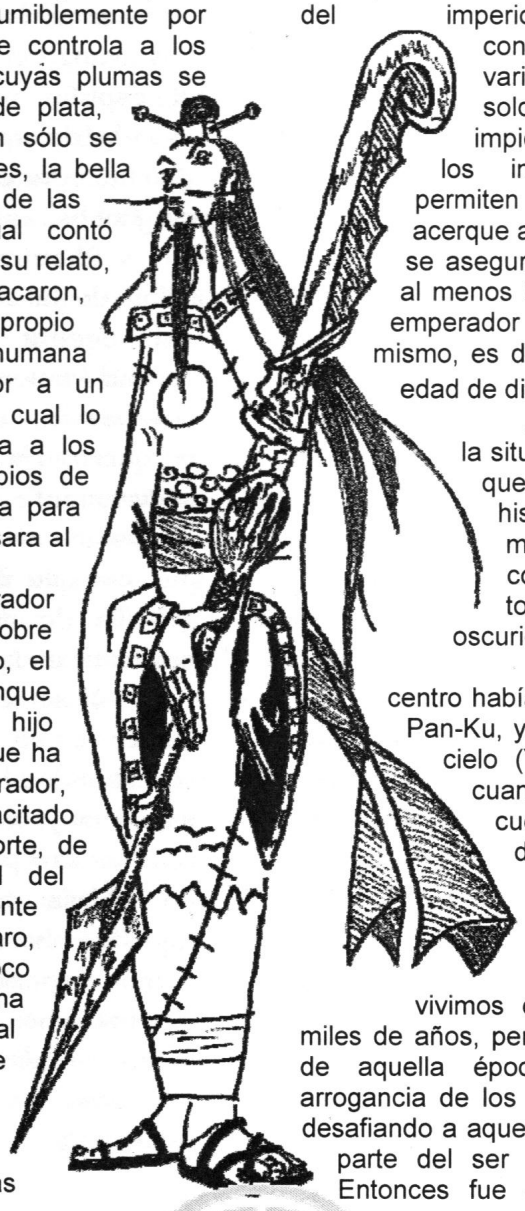
Y sin embargo allí estaba yo viendo como aquellos dos hombres chorreando corrían tras su líder y sin saber muy bien por que, empecé a reírme. Los problemas ya llegarían y ya habría tiempo de resolverlos, aquello ahora mismo era lo que menos importaba, solo disfrutar de que habíamos podido escapar, aunque fuera de momento de los hombres de Akinaro...

HISTORIA

Corre el año 480 de la segunda dinastía Tszen, la única vez que las tierras Imperecederas del Este han conocido la luz desde el cataclismo que narran las leyendas hace muchos siglos. Pero permitidme que me presente: mi nombre es Jin Sè Yŭ y soy un noble, en vuestra lengua. Me he criado en la Ciudad Prohibida desde que nací y he sido testigo de muchos cambios políticos en mi vida, por ello he decidido contaros la historia de nuestra tierra, el Reino Central, el Imperio de Jade.

Son tiempos difíciles para el Imperio, hace unos meses el emperador se encontraba de viaje por las tierras del Lobo, para observar los progresos de los campos de cultivo, pero una noche él y su esposa fueron asesinados, presumiblemente por Togaku, un demonio que controla a los Goki, cuervos demonio cuyas plumas se convierten en cuchillas de plata, en una emboscada. Tan sólo se salvó una de las consortes, la bella Jian Yún hija del duque de las tierras serpiente, la cual contó cómo ocurrió todo. Según su relato, los cuervos les atacaron, matando a todos y el propio Togaku tomando forma humana desafió a nuestro señor a un combate singular en el cual lo asesinó. Luego mirándola a los ojos y sonriendo con labios de hueso, le perdonó la vida para que lo contase todo y avisara al mundo que había vuelto.

El título de emperador ha recaído directamente sobre el hijo del padre muerto, el cual no iba con ellos, aunque el problema es que el hijo tiene cuatro años y aunque ha sido coronado emperador, obviamente no está capacitado para las labores de la corte, de ésta manera el control del imperio está directamente sobre las manos de Akinaro, un noble de métodos poco ortodoxos, que gobierna con mano de hierro, lo cual ha producido que numerosos señores de la guerra y reyes de los antiguos reinos, que aún gobernaban las provincias del Imperio y de la frontera, se revelen contra el estado. Esto hubiera provocado una guerra de proporciones épicas, pero a los días del asesinato de nuestro emperador, La Luz protectora del imperio, cedida, según rezan las antiguas y sagradas escrituras, por los grandes espíritus protectores, ha sido robada de la pagoda donde se encontraba, en el corazón del Imperio. Esto ha provocado que los demonios se adentren de nuevo en nuestras tierras y los señores necesitan gastar más tiempo y esfuerzos en defenderse que en atacar la capital. Además, Akinaro es astuto como un zorro y ha puesto al joven Tszen una guardia permanente de cincuenta hombres, escogidos de entre los mejores y a quienes el honor les ata al regente. Ha retenido a Jian Yún en la ciudad prohibida y además ha impuesto una ley marcial en la capital del imperio, Chinpen, que está continuamente vigilada por varias compañías de soldados, los cuales impiden el acceso a todos los indocumentados y no permiten que nadie armado se acerque al palacio. De esta forma, se asegura el control del imperio, al menos hasta que nuestro joven emperador pueda gobernar por si mismo, es decir, hasta que tenga la edad de dieciséis años.



Ahora que he expuesto la situación actual, es hora de que empiece contando la historia del mundo, al menos como la conocemos. Al principio todo era la nada, oscuridad y caos reinaban en el universo, pero en el centro había un huevo, de el nació Pan-Ku, y el caos se dividió en el cielo (Yang) y la tierra (Yin), cuando Pan-Ku murió de su cuerpo surgieron los dioses, los ríos, los mares, el viento... y de sus pulgas nacieron los hombres.

Los hombres vivimos en ese mundo durante miles de años, pero poco o nada se sabe de aquella época, tan solo que la arrogancia de los hombres fue creciendo, desafiando a aquellos que habían formado parte del ser primigenio, los Dioses. Entonces fue cuando estos lanzaron

sobre la tierra una lluvia de fuego y desolación, los mares crecieron, las montañas se cayeron y la tierra se abrió en una lucha que el hombre no podía ganar.

Cientos de seres acudieron a nuestro mundo desde lugares recónditos, los infiernos abrieron sus puertas y muchos se corrompieron por la oscuridad...

Tras aquellos momentos de ira celestial los hombres que aun vivían, se unieron en clanes y comenzaron a repudiar a aquellos monstruos y aberraciones que asesinaban y robaban a los humanos, los cuales estaban siempre en guerra consigo mismos por conseguir el control de las escasas tierras fértiles, para poder plantar arroz y así alimentarse, por lo cual los demonios iban expandiéndose y cada vez menos número de hombres quedaban para enfrentárseles. Fue en aquella época de oscuridad, cuando los hombres eran nómadas, que surgió un joven guerrero que no había olvidado el arte de la forja, un arte muy respetado desde entonces en todas las tierras imperecederas, y con él portaba La Luz, cedida por los espíritus protectores, dioses que se apiadaron del destino de los humanos a pesar del insulto que estos le habían provocado. Aquel joven, llamado Chan Lin conocido como Dà Wáng o El Gran Rey, reunió a gran numero de clanes y les enseño el arte de la guerra, y tras varios años preparándose, reunió un ejercito lo suficientemente grande como para poder enfrentarse a las hordas de demonios que asolaban las tierras, se enfrentó a ellos en numerosas batallas junto a sus hombres y los fue expulsando hacia el Oeste, al que hoy en día se llama el país de las hadas, pues dicen que estos seres dominaron más tarde a los demonios, creando un reino donde el rocío de las plantas son diamantes y las frutas joyas para coger de los árboles. Pero las hadas guardan aún celosamente su reino y aunque mucha gente, entre los que se encuentran paladines, samuráis y grandes aventureros, han intentado siempre llegar a ver estas tierras, nunca nadie ha vuelto de allí, bueno casi, pero no adelantemos acontecimientos. Las leyendas cuentan que las hadas hechizan a los hombres y los hados a las mujeres que entran dentro de sus fronteras y que allí, en los pantanos, los duermen para siempre. Nunca nadie ha visto un hada o al menos nadie puede asegurarlo, pero según los relatos antiguos dicen que son hermosas como las diosas y que con solo una mirada, hacen enloquecer y estallar al corazón del hombre más fuerte.

Un viejo relato del viajero Kun, expone que, sentado en la cima del monte Wua-nan, la montaña que está más al oeste del imperio, y mirando hacia el Oeste, pudo ver una luz en el horizonte, mas allá de pantanos y selvas y que observando fijamente durante varias horas, hasta que se le aclaró la mente, pudo ver cómo la luz no eran sino hadas, que desnudas tejían un manto con los hilos del destino y que cada uno de los hilos no era más que la vida de un hombre o una mujer y que cuando un hilo se rompía el humano a quien representaba moría.

Chan Lin murió en una batalla contra los demonios, antes de la victoria definitiva, pero su rango fue adquirido por su comandante y hermano, el general Chan Lung que aunque presto en la lucha era hombre presto también a los vicios y orgulloso, con afán de riqueza y poder. El cual acabó haciéndose llamar Emperador, el Emperador Chan. Su reinado fue largo y duró muchas generaciones, en las cuales sus vástagos fueron a cada cual más sangriento y opulento, incluso se dijo que uno de ellos bebía sangre humana en una copa de vino, aunque tuvieron algo por lo que la historia les será siempre agradecida: lucharon contra las tribus del sur controladas por señores de la guerra con técnicas de combate brutales, firmando con ellos, finalmente un tratado de paz para poder jactarse en la opulencia, así que de nuevo movilizaron a todo su imperio de nómadas, pero esta vez para cambiarles las costumbres y crearon numerosas ciudades por sus tierras. La más importante fue Tai-Chan-Ni, que aún se mantiene en pie y que fue la capital del imperio durante más de 2000 años. Durante esos dos mil años, la descendencia del primer emperador aplastaba al pueblo con impuestos y haciéndoles luchar por diversión de los nobles, que vivían en sus palacios manteniendo el imperio gracias al terror que suscitaban. El último emperador Chan, Chan Cao, tenía ya más de cien años y parecía un joven de 28, lo apodaron El Inmortal, pues sufrió varias heridas en combates, y muchos asesinos intentaron acabar con su vida, sin tener jamás éxito. Decían que había hecho un pacto con los demonios y las hadas del Oeste y que por eso nada podía dañarle. Hay una historia que cuenta como él solo entró en el reino de las Hadas volviendo sin un solo rasguño días más tarde.

Su mera presencia en el campo de batalla hacía que el enemigo temblase de

terror y se retirase. Contaban que había perseguido a las criaturas de la noche para adquirir de ellos sabiduría y poder tan solo para doblegarlas a su voluntad.

De todo esto nada esta realmente claro, pero si se sabe que era pausado, frío y duro como el hielo de un glaciar pues decía; "El tiempo todo lo ora, y yo tengo todo el tiempo del mundo"

Los cronistas reflejan su frialdad cuando al perder la que actualmente se conoce como provincia hundida, en la cual murieron miles de personas inocentes y le fue informado, siguió admirando una flor de cerezo y envió a un destacamento para defender la frontera solo por si acaso...

Incluso una vez muerto por un joven guerrero perteneciente al reino del Dragón con una espada fabricada con las técnicas antiguas, y forjada en jade verde, se encontró en su mesa de estudio un plan para atacar al país de las hadas.

Durante unas semanas después de su asesinato, el Imperio quedó abandonado sin un dirigente, el joven guerrero fue degollado en público y tirado en las praderas para que fuese pasto de los lobos blancos y de los buitres, mientras que el emperador fue enterrado con grandes honores en una tumba en las montañas Chan junto con diez mil soldados de arcilla en disposición de batalla y todo su sequito que estaba condenado a vivir en el más allá con él. Pues se decía que conquistaría la vida después de la muerte. Por desgracia la ubicación de esta maravilla de tumba se ha perdido con los años.

No tardaron los reyes y señores de la guerra en alzar sus armas para conquistar la capital e instaurarse como emperadores, mientras los hombres del Sur preparaban sus armas y sus alianzas con otros venidos de más al Sur para poder conquistar el imperio: hombres de piel como la noche que luchaban mientras bailaban con cuchillos atados a sus pies, los Hijos de la Luna les llamaban. Pero todos los alzamientos de armas se apagaron de repente cuando se encontró el mausoleo de Chan Cao abierto y vacío. Los sabios se reunieron y los magistrados investigaron: nadie había profanado la tumba, pues fue abierta desde dentro...

El miedo se apoderó de todos y durante un año la paz reinó como si el mismo emperador gobernara, provocando un miedo más atroz que cuando estaba vivo. Ni tan siquiera los hombres del terrible Sur se atrevieron a atacar al Imperio, pero mientras estos sucesos acontecían, un joven rey de un reino del Norte había hecho amistad con una raza desconocida, que se llamaban a sí mismos, enanos. Estos venían de los bosques del Oeste por las costas, buscando tierras que conquistar, ya que habían sido exiliados del país de los demonios quedando aislados cuando la provincia hundida se perdió. Eran numerosos, fuertes y orgullosos, aunque primitivos. Portaban extrañas armas, a los ojos de los habitantes del Imperio. Se asociaron con el rey Lu-Wen del norte, a cambio de nuevas tierras que habitar. Éste reunió a todos sus vasallos y los llevó directamente hacia nuestra capital, que guarnecida con la guardia del antiguo emperador, no pudo hacer nada ante la rudeza de los enanos, que demostraron la potencia de sus armas, tomando la ciudad sin problemas. Fue en ese entonces, cuando Lu-Wen se proclamó Emperador. Sus primeras palabras ese día ante la corte fueron: "Abrid paso al nuevo emperador, el antiguo incluso huyó de su tumba al saber que me acercaba".

Chan Cao

El reino de Lu-Wen no había formado parte del Imperio en la dinastía Chan y eso enfureció a los nobles del antiguo imperio pues, según su opinión, el trono Imperial debería estar ocupado por un miembro de la nobleza tradicional, por lo que reunieron sus fuerzas para acabar con el reinado recién instaurado del advenedizo del Norte. Marcharon con sus ejércitos hacia la capital, esperando encontrar sólo el ejército del nuevo emperador, una fuerza mínima en comparación con la suya, fácil de vencer, pero ninguno había oído hablar de los enanos que habían venido con Lu-Wen y cuando llegaron a las puertas de la Capital, éstas se abrieron vomitando a los ejércitos de esta nueva raza, que lucharon contra los ejércitos humanos con gran fiereza. Los dirigentes de los ejércitos de los señores trocaron su seguridad en la victoria por auténtico terror, pues creyeron ver su ataque contrarrestado por las hordas del reino de las hadas y apenas sí se defendían. Pero, tras el estupor inicial, vieron que estos seres no eran feéricos, sino de carne y hueso y la batalla se compensó.

Esta no fue la última de las batallas de los ejércitos de los señores contra la fuerza que defendía la capital, pues cómo los señores vieron que no podían tomarla por la fuerza, decidieron sitiarla y dejar que el hambre, la enfermedad y el desánimo ganasen la plaza que había sido imposible tomar por las armas.

El sitio de Tai-Chan-Ni duró largos años, durante los cuales muchos de los señores que se habían levantado contra Lu-Wen comenzaron a rendir pleitesía al reino del Norte, pero el sitio no se levantó.

Los señores del Sur se percataron de que las fronteras del Imperio estaban desguarnecidas, los reinos defendidos solamente por campesinos y todos los ejércitos a varios días de marcha de cualquier zona fronteriza, un territorio fácil de conquistar, ahora que estaba dividido y desorganizado. Así fue como sus huestes atacaron e invadieron el Sur del imperio. Esto provocó que los nobles retirasen sus tropas de las ciudades importantes para proteger sus reinos, y Lu-Wen se vio libre de su sitio al menos en parte pues un duque llamado Tszen Fu, de una provincia cercana a la capital, viajó él solo de incógnito hasta las Montañas de las Nubes donde visitó los templos de los monjes, los cuales, repudiados y perseguidos por la dinastía Chan, se unieron a Tszen, que les prometió una larga vida en la capital. Pero los monjes rehusaron primero, diciendo que no podía hacer promesas que no pudiera cumplir. Así fue como Tszen volvió a sus tierras y, tras pedir audiencia con el emperador Lu-Wen, intentó romper su nexo con el imperio, aunque Lu-Wen se negó en rotundo haciendo que Tszen tuviera que regresar desde Tai-Chan-Ni a sus tierras, donde fundó la ciudad de Chinpen. Esto fue considerado por el emperador como un acto de rebeldía hacia el imperio, y tras mandar a varias compañías contra las tierras Tszen y no regresar ningún hombre a la capital, pues todos los nobles y reyes le cedieron soldados a Tszen en su revuelta, Lu-Wen se vio superado por primera vez, cambiando la capital al Norte, donde gobernaba su antiguo reino, a Tianam en las tierras de la nieve, donde su pueblo protegería la hegemonía. Pero Tszen, al no poder vencer, pensó en establecerse como nuevo emperador en Chinpen.

Años más tarde, el régimen de Chinpen había ganado adeptos, nobles leales al imperio que se unieron a Tszen y los monjes no tardaron en seguir su ejemplo. Las tierras del Sur, fronterizas con los bárbaros sureños vieron una mayor seguridad a la hora de defender sus tierras contra los bárbaros del sur y contra los Hijos de la Luna si eran fieles a Chinpen en lugar de a Tianam, de ese modo se ordenó la construcción de la Gran Muralla. Con todo esto podría parecer que la Tszen era el mas adecuado desde el Gran Rey para gobernar a los hombres pero su brutalidad estaba dirigida en otro sentido, la construcción de grandes obras como la Gran Muralla del Sur o los canales que unirían los ríos Huang y el Yang. Obras que protegieron el Imperio y lo hicieron comercialmente fuerte, pero

construidas con las manos de los campesinos que por el día trabajaban la tierra y por la noche cavaban o edificaban, muriendo miles de ellos bajo los látigos de los soldados. Muchos descendientes de Tszen habían muerto antes de que las dos obras estuviesen listas.

Sobre la Gran Muralla del sur se cuenta una leyenda que dice como una mujer fue a llevar comida y ropa de abrigo a su amado marido que trabajaba en la construcción de la muralla y al preguntarles a los soldados estos no se atrevieron a decirle que su esposo había muerto y la enviaron a la siguiente atalaya en la cual ocurrió lo mismo y así hasta llegar al final de la muralla, corriendo infortunios y aventuras en su camino, solo para que allí alguien le dijese que su marido había muerto en el principio de su búsqueda. Entonces según se dice la mujer gritó lloró y de un golpe de rabia derribó un trozo del final de la muralla...

De esta forma surgieron dos imperios: el del Norte y el del Sur, que aún hoy siguen existiendo. Pasaron doscientos años, ambas dinastías estaban a punto de la guerra y los hombres leales a Tszen no temían ya a los enanos y los consideraban toscos, mientras que la dinastía Lu-Wen había mantenido en secreto la separación entre ambas razas, pues los enanos volvieron a sus bosques y selvas, como una sombra, y no quedaba apenas un bosque o una selva que no hubiesen colonizado.

Si la guerra hubiera estallado en aquel entonces, el imperio Tszen hubiera abatido al desprotegido imperio de Tianam, pero la dinastía Wen, entonces controlada por un hombre astuto como un zorro y llamado Qui-Wen dispuso a sus hombres para desplazarse a las fronteras, y una vez allí, acampar y construir castillos, donde viviesen los campesinos. Los nobles se quejaron en aquel imperio pero pronto cejaron en su empeño, pues varios perdieron la cabeza. La idea era sencilla: Qui-Wen necesitaba una defensa férrea de sus tierras, pero su ejército era mucho menos numeroso que el de Tszen y, aunque fieros guerreros, no podrían vencer, así que Qui-Wen abdicó en favor de su hijo mayor, llamado Li-Wen, el cual continuó con las instrucciones de su padre. A este periodo se le denominó en el Imperio del Norte con el nombre de "El gobierno del doble emperador".

Mientras que su pueblo migraba hacia las fronteras para vivir en castillos más confortables que las casas de madera, Li-Wen estudiaba con su padre una estrategia. La defensa estaba terminada, pero necesitaban una fuerza ofensiva, y de esta manera el padre reveló su idea al hijo.

Aquí en el Sur, Tszen mandaba espías al Norte y volvían diciendo que cientos de miles de samuráis y de guerreros se estaban congregando al sur del territorio enemigo esperando un ataque y que cada día había mas castillos en el horizonte y de ellos manaban hombres como abejas de un panal.

En mas de una ocasión el propio Tszen, ya viejo, fue a ver aquella formidable defensa y desde sus territorios pudo ver más de cien castillos en una inmensa llanura que había al otro lado del río que hacía de frontera, y que tomar aquella llanura sería totalmente imposible. Con el tiempo, la llanura comenzó a llamarse "el valle de los diez mil castillos", aunque creedme, no son tantos.

Cuando Tszen murió la tensión era cada vez mayor, pero las espadas siempre estaban guardadas por prudencia, las de unos por miedo a la derrota y las de otros a una victoria nefasta. El hijo de Tszen, llamado Tszen Huan, prometió ante la tumba de su padre que no moriría sin haber visto la sangre de los siervos de Tianam.

En aquella época, el anciano Qui-Wen tomó un barco desde la costa oriental del imperio de su hijo, dándole ordenes de que no hiciera nada hasta que él no volviera, "No temas al de Chinpen, pues aunque arrogante, es más cobarde que el perro que ladra y al final se esconde bajo las piernas de su dueño y con el rabo entre las piernas" le dijo cuando partía.

Tszen Huan comenzó a prepararse contra el imperio del Norte, que Li-Wen bautizó con el nombre del Imperio Blanco pues sus tierras estaban casi perpetuamente cubiertas de nieve todo el año.

Qui-Wen desembarcó en la isla estrense de Hokka, una de las únicas islas que según los textos antiguos se salvaron de la ira de los dioses, y allí buscó hasta que encontró a una estirpe de guerreros que aunque poco numerosos, vencían a sus enemigos convirtiéndose en animales y pasando desapercibidos: eran los legendarios hengeyokai, y tras convencer a muchos de ellos, los envió a Tianam para que fuesen informados de la misión que les tenía preparada. Tras esto, Qui-Wen viajó hacia las tierras de los sureños, donde existía un autentico galimatías de orden en

el que no había ningún líder, ni físico ni espiritual, que controlase las tierras. Por eso tuvo que convencerlos uno a uno para que atacasen a su vecino del Norte, y al parecer regaló no sólo oro, sino joyas y tierras que aún no le pertenecían, y tras esto, volvió a tomar su flota y regreso al Imperio Blanco.

Tszen Huan había preparado un ejército enorme, pero no pudo atacar al Norte, pues de improviso los sureños atacaron ferozmente sus feudos, que les eran fronterizos y se vio obligado a desplazar sus huestes al sur, dejando la frontera norte mucho más desprotegida. Entonces, Li-Wen, que había recibido tiempo atrás a los extraños extranjeros que le envió su padre, convertidos en bestias y pasando ante las narices de los guardias de Tszen, encaminándose en un viaje hacia sus destinos.

Tszen Huan estaba perdiendo demasiados hombres en el Sur y comenzó a despreocuparse del Norte, dejándolo cada vez más desvalido, pues se ocupó bastante bien de que nadie, excepto los soldados, pudiesen moverse por el imperio para evitar la acción de los espías y que Li-Wen mandase un ataque, pero él ignoraba que Li-Wen no era más que un títere de su padre y que éste no sólo lo sabía, sino que había provocado el ataque de los bárbaros del Sur.

De esta manera, Qui-Wen observaba cómo la frontera iba quedando cada vez más limpia de fuerzas enemigas y, viendo su oportunidad, lanzó un ataque, aunque fue más bien en apariencia. Los antiguos escritos afirman que los samuráis de Tianam llegaron a menos de doscientos kilómetros de Chinpen antes de detenerse y volver atrás.

Los eruditos del Imperio determinaron que al estar tan lejos de sus tierras necesitaban puntos donde alimentarse y descansar y que al carecer de ellos se retiraron de nuevo, pero en realidad fue una señal para que los hengeyokai actuaran. Habían pasado unos diez años desde que los enviasen cruzando la frontera y Qui-Wen estaba enfermo en su castillo esperando ver la caída de Chinpen antes que la suya propia, y fue así, pues los enviados desde Hokka se habían mezclado entre el pueblo de Tszen y tenido descendencia haciéndose ciudadanos respetables, aunque enseñando sus artes a sus hijos e hijas para que no se perdiesen. Sin embargo, al ver la señal, todos y cada uno de ellos acudieron a cumplir su misión, mataron a nobles, generales e incluso a Tszen Huan, que por suerte, había tenido un hijo meses antes, pero éste podría correr la misma suerte y fue escondido por su madre. Así se perdió el linaje Tszen hasta hace casi quinientos años.

Qui-Wen vio como el Imperio caía bajo su plan pero murió antes de pagar lo prometido a los bárbaros del sur y su hijo, incapaz de hacerles frente, se dedicó a proteger su frontera fortificando el Valle de los diez mil castillos.

Los sureños llegaron hasta allí con los Hijos de la Luna pero en su afán de conquista se introdujeron en los bosques y selvas donde los enanos habitaban y esto los irritó de tal forma que volvieron a esgrimir sus armas y cargar con sus naginatas, en un ataque desde dentro, pues como dijo el propio Kun sobre esta raza, "son toscos y primitivos, pero nadie comprende mejor los bosques ni tiñe mejor sus armas con sangre". De este modo, los enanos venidos desde el reino de las hadas, medio demonios según algunos, liberaron el imperio, y muchos hombres trabaron amistad con ellos por ayudarlos contra los del Sur, aunque una vez expulsados como sombras, volvieron a los bosques, aunque a veces algunos pueden encontrarse viajando o luchando para algún humano.

Los nuevos señores decidieron reorganizar el imperio pero no tenían quién los gobernara así que comenzó una nueva guerra interna de intrigas palaciegas. Los

nuevos señores no habían aprendido nada, mientras que el Imperio Blanco avanzaba hacia el Sur lentamente, reorganizando su ejercito. De esta manera y ante la amenaza del Norte, en un acto de valentía, el señor del reino del Tigre apoyado por el reino del Dragón, el Oso, la Grulla, el Leopardo y el Águila, que eran fieles a las antiguas costumbres, además de ser los que menos daños sufrieron en todas las guerras, tomó el control nominalmente. A pesar de lo que otros hubieran hecho dejó la capital imperial en Chinpen pero la económica la trasladó de nuevo a Tai-Chan-Pei.

El periodo del Tigre perduró durante trescientos años, en los cuales se fortaleció la muralla que protege al imperio de los Hijos de la Luna y de los Hijos del Sol. Se construyó la ciudad de Tijin como colonia y puesto de avanzada en tierras bárbaras que resultó ser un lugar excepcional para el comercio con Saer Thai, el reino de las islas, provocando que al tiempo se convirtiera en una ciudad estado independiente que actualmente mantiene su propia cultura, religión y gobierno.

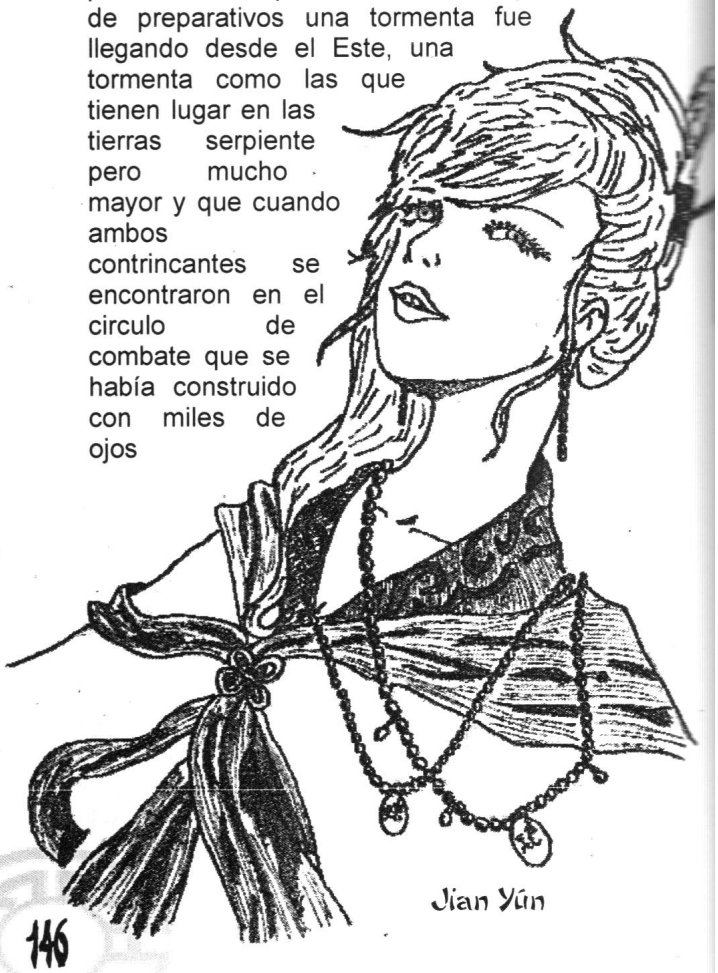
En el Norte, la dinastía Wen perduraba, incluso había quien decía que tras esta dinastía se encontraba el último de los Chan, Chan Cao, el cual, tras haber escapado de su tumba, clamaba venganza y odio hacia los del Imperio del Sur, pero que al estar la Luz en el Imperio no podía hacer nada en nuestra contra.

Las guerras continuaron en las fronteras, ambos ejércitos estaban ahora muy igualados y la frontera volvió donde siempre, pero en esa época ocurrió algo sorprendente. Desde las tierras del Sur, más allá de la gran muralla, llegó una caravana de hombres, nobles, soldados, monjes y demás, los cuales se hacían llamar los siervos del auténtico emperador. El regente de la época, Hû Sian, pensó que serían espías de los bárbaros sureños y acudió a la muralla con un ejército para hacer frente al enemigo, pero cuando llegó a la zona donde acampaban los supuestos espías, los consejeros del emperador dispusieron una reunión urgente con él, explicándole que los estandartes que llevaba el campamento eran los de la dinastía Tszen y el estandarte imperial del Dragón, que, según contaban las historias, fue en el que la mujer del último emperador Tszen arropó a su hijo para escapar y volver cuando el imperio se restableciese, trayendo una época dorada a la desgracia que nos acontecía desde hacia tantos siglos.

El emperador pasó varias semanas observando al pequeño ejército al otro lado de las murallas, una autentica ciudad nómada que podría haberse mantenido pura de sangre durante los trescientos años de su dinastía. Entre ellos podía reconocer al tipo de gente que frecuenta la corte, desde guardias a nobles y cortesanas, aquello lo sorprendió profundamente, hasta que al final convocó a sus consejeros y les dijo que se reuniría con el supuesto emperador y así decidiría más claramente.

Muchas historias hay respecto a aquel encuentro, pero la más aceptada es que los dos hombres se reunieron y nuestro regente insultó el honor de su oponente para ver si era cierto que era un hombre de alguno de los imperios y este reaccionó con una reverencia y citándolo a un combate a muerte por la ofensa, tal y como esta estipulado en los libros del Bushido. Hû Sian, nuestro regente, contaba con aquello y sabía que a menos que fuera un auténtico emperador y hubiera sido educado bajo la escuela de Tszen no tendría ninguna posibilidad.

Los cronistas de la época escribieron una historia de lo más peculiar, pues cuentan que durante todo aquel día de preparativos una tormenta fue llegando desde el Este, una tormenta como las que tienen lugar en las tierras serpiente pero mucho mayor y que cuando ambos contrincantes se encontraron en el circulo de combate que se había construido con miles de ojos



Jian Yún

observando, del cielo comenzaron a brotar rayos de luz que resonaban por toda la muralla, pero aun así los dos hombres no estaban dispuestos a aplazar el enfrentamiento y fue entonces como si de una brizna de aire se tratase que comenzó a bajar, cabalgando sobre los rayos y las nubes un dragón, nuestro gran señor Tianlong, señor de las Aguas y rey de todos los dragones.

Descendió hasta la tierra y posándose allí le dijo a los presentes que aquel hombre era el autentico emperador del Imperio de Jade, que solo el dudarlo era una ofensa para los dioses, y que como muestra de ello, él mismo, Tianlong, engendraría hijos con humanas para que formasen la guardia personal del emperador.

Tras esta aparición divina los hombres allí presenten se postraron ante el nuevo emperador e incluso Hû Sian le rindió pleitesía en ese mismo instante.

Con él vinieron pactos de paz con los sureños, el comercio a través de la Ruta de las Perlas con Tijiin y Saer Thai,, y un nuevo nombre para el imperio: dado que los sureños nos llamaban el país del Jade por las minas de este mineral que teníamos, así se llamó el imperio desde entonces, El Imperio de Jade. Se unieron las dos capitales de nuevo en Chinpen, aunque para agradar a la antigua familia Chan, leales al régimen, en su capital se les dio poderes de reyes sobre el feudo y de esta manera el señor del feudo del Tigre

pudo volver a ejercer de soberano en sus tierras, dejando el poder del Imperio, aunque se convirtió en uno de los mejores consejeros del emperador.

Los herederos de este primer emperador Tszen, que nunca reveló su nombre, no olvidaron sus compromisos para con el Sur al acoger a la dinastía exiliada abriéndoles las fronteras casi sin problemas, salvo algunos bandidos, y con el imperio Blanco los tratados de paz no tardaron en llegar, aunque las tramas y las tensiones internas continuaban como siempre, ya no había miedo a una guerra.

Durante este periodo de relativa paz la población se volvió más alegre, se hicieron incursiones al país de las hadas, aunque nadie volvió jamás, se investigó en la historia antigua y hubo un tiempo de prosperidad, de las minas salía jade y oro y de los campos trigo y arroz que alimentaban a la población y nos daba para comerciar con soltura, la alfabetización fue general en todo el imperio, se impusieron leyes que aunque seguían defendiendo al noble podían ayudar a los campesinos... pero ahora el emperador ha sido asesinado, quedando anulados los tratados de paz con el Norte y el Sur, la Luz ha sido robada dejándonos a merced de los demonios, y los reyes de los reinos que forman parte del imperio se levantan contra el regente. Un regente que en muchos aspectos no deja de parecerse a los antiguos emperadores Chan... Por eso, el futuro está tan oscuro como al principio...

CHAPTER ONE

El viaje por los canales estaba siendo muy tranquilo, aunque me pasaba el tiempo mirando de un lado a otro esperando ver los estandartes imperiales, y en las esclusas que había en ciertas aldeas a lo largo del camino para subir y bajar de nivel esperaba que alguno de aquellos hombres de armas nos dieran el alto. Pero en el horizonte no apareció ningún estandarte y los guardias del canal contabilizaban el arroz lo apuntaban, cobraban el impuesto sonriendo y nos dejaban marchar deseándonos bien viaje mientras los crios alrededor jugaban con trozos de bambú como si fuesen barcos, como en mi querida tierra ahora lejana.

Li apenas se movía del centro de la barca, creo que tenía algo de miedo al agua y Fuma no paraba de hablar con la joven hija de nuestro anfitrión. Estaban haciendo muy buenas migas y cuando pensaban que nadie los miraba, podía sorprenderlos tocándose las manos o pendientes el uno del otro todo el tiempo. Aquello me hacía recordar mis tiempos de juventud cuando aun no era más que un simple guerrero que aspiraba a entrar en la guardia real. El como me pavoneaba por la capital con el uniforme buscando chicas con las cuales mostrar mi juventud y mis habilidades...

Me alegraba de todo lo que acontecía, pero estaba claro que no todo serían alegrías y cada día que pasaba me preocupaba más aquel capitán y sus hombres, pues estaba claro que ya no importaba si nos habían estado buscando por nuestra carga, ahora nos buscaban por el delito de sedición y deshonor sobre aquel capitán.

De ese modo decidí que desembarcásemos unos Lis antes, podríamos ir andando y entrar en Nan Chan por otro camino que no fuera el canal. EL joven monje se alegro mucho al escuchar la noticia de abandonar la barcaza pero Fuma se entristeció al verse obligado de abandonar a la bella muchacha. Es algo duro pero en la vida que él mismo había elegido, la del aventurero, no había sitio para los largos romances ni para otras cosas que el resto del mundo considera como algo normal. El aventurero debe de abandonar aquello que quiere, seguir adelante por un fin mayor que él, incluso en ocasiones sacrificar su vida para que su nombre llegue más allá de lo que el jamás hubiera imaginado. Eso era Shan Hu, y una vez dentro era prácticamente salir de él.

A pesar de todo les dimos unos instantes a los jóvenes enamorados para que se despidiesen, y mientras los mirábamos ambos se cogieron de las manos, se miraron a los ojos y se fundieron en un abrazo, Fuma era consciente de lo que iba a tener que hacer y decidió no besarla para que su recuerdo no nublase su mente. Todo un acto de valentía. Después se unió a nosotros y nos dirigimos a la ciudad.

Afortunadamente habíamos desembarcado antes, pues allí en el muelle se encontraban no menos de veinte soldados imperiales registrando barcaza tras barcaza y buscando la espada que me había hecho famoso, sonreí y decidimos que era mejor rodear la ciudad y continuar andando hacia Tai-Chan-Ni, ya lucharíamos durante el camino contra aquellos hombres en un lugar más apartado...

INTRODUCCIÓN

Si estás leyendo estas líneas, es porque has decidido ser director de juego (DJ) de Shan-Hu. Como podrás comprobar, aunque parezca algo complejo, en esta y en las siguientes secciones del manual te daremos ideas y consejos sobre cómo llevar y dirigir una campaña de este juego. Tanto si eres un director novel, como si eres un director experimentado, encontrarás que estos consejos te ayudarán mucho.

Hay que empezar viendo las diferencias básicas entre la ambientación Shan-Hu y la de otros juegos de fantasía:

el estilo: hay que definir el estilo de Shan-Hu como esa película de artes marciales, donde todos saben hacer algo excepcional. Incluso el personaje no jugador (PNJ) más lamentable puede, en lugar de dar una simple patada, dar una patada en giro descendente. Como se pretende decir, este es un juego de combate descriptivo y es esto lo que hace que marque un estilo propio.

la acción: la acción es muy importante y no debe decaer. Siempre tiene que haber un combate en el aire, que esté teniendo lugar o que ocurrirá pronto. (esto se puede ver en la aventura que se describe a lo largo del manual)

el suspense: debido a la llegada de las criaturas del reino de las hadas y de los espíritus, que abundan en las tierras imperecederas, siempre puedes crear suspense con criaturas sobrehumanas, asesinatos misteriosos... para que no se sepa si es un humano o un demonio quien anda detrás del asunto.

la trama: otra cosa importante a tener en cuenta es la trama. En la época de juego, la guerra está en ciernes. El Imperio de Jade, lugar donde se desarrollan la mayoría de las aventuras, está a las puertas de una guerra civil, sin olvidar a sus enemigos del sur y del norte. Entre todo esto, pequeños señores y hechiceros pueden intentar ganar una mejor posición.

la magia: la magia debe tratarse como algo sobrenatural y sus efectos no deben ser simples, sino todo lo contrario, la magia es de todo, menos sutil en este mundo.

el escenario: en este género el escenario es muy importante. Por ejemplo, el colorido en las ropas de la gente, la descripción de una calle, plaza o edificio...pon música que ayude a viajar a ese lugar de ensueño, que te haga estar alerta en las noches de lluvia, donde quién sabe qué acecha por ahí, o de acción en los combates...

ETIQUETA SHAN-HU

Para dirigir una campaña de Shan-Hu, es muy importante tener varias cuestiones en cuenta: la primera, es que el director, es decir, tú, tienes que proponer una aventura coherente a los jugadores, y la segunda, es que los jugadores deben estar dispuestos a jugar.

Cuando un jugador se haga un personaje, dile que se lo imagine en su mente y que luego intente plasmarlo en el papel, a través de la ficha. De esta manera le será mucho más fácil interpretarlo. Pídele también, si es posible, que haga un nexo de unión con los demás jugadores o con alguno de ellos, pero si esto es muy difícil, deberás propiciarlo tú mismo en juego, haciendo que se crucen varias veces y poniéndolos en situaciones que les obliguen a cooperar. Esto ocurre muchas

veces en el cine wuxia y de artes marciales.

Cada vez que un jugador muera, tendrá que hacerse otro personaje, pero pide que no se repitan. Un jugador con el mismo tipo personaje una y otra vez acaba aburriendo al resto de jugadores.

Hay jugadores que se hacen personajes para estar siempre detrás de la acción, salvando el pellejo mientras el resto muere. Esto tienes que evitarlo, recuerda que las tierras imperecederas son lugares peligrosos y los que se esconden detrás de los luchadores suelen ser los líderes o hechiceros y esto puede hacer que un antagonista confundido le envíe al personaje un ninja o un asesino a sueldo.

Si un jugador está jugando bien y llevando su rol correctamente no lo mates de una forma estúpida, dale un poco de margen. Un enemigo de segunda no debe matar a los héroes. Pero, por el contrario, si un jugador no hace nada más que molestar mátalo, en esto hay un dicho: *"ni las tablas, ni las reglas, ni los dados son sagrados"*, es decir, cuando sea necesario sáltate las reglas en una o en otra dirección.

Pero ante todo, ten en cuenta una cosa siempre, esto es un juego y se juega para divertirse, no para que la gente se enfade, y si alguna regla no te gusta cámbiala a la forma que mejor se acomode tu forma de juego.

SISTEMA ALTERNATIVO PARA LA CREACIÓN DE PERSONAJES

El sistema es exactamente igual al presentado en la sección del jugador, con la salvedad de que, en las características, se lanza un dado adicional y se quita el de valor mas bajo. Esto puede dar personajes con 1 ó 2 puntos más altos en cada característica y compensar bastante el inicio.

ARGUMENTOS

En las tierras Imperecederas existen multitud de retos para poder generar aventuras de acción, así como de terror o cómicas. En este apartado exponemos algunas de las múltiples posibilidades:

ABANDERADOS

Este tipo de campaña es muy sencilla de dirigir, los personajes forman parte del séquito de algún noble y tienen que cumplir sus órdenes, escoltarlo... por este motivo, los personajes se conocen y están obligados a interactuar entre ellos.

FUERA DE LA LEY

En este tipo de campaña los personajes son fuera de la ley, desde ninjas a buscavidas, pasando por cazadores de demonios, ronins, etc... Al igual que en la anterior, los personajes vivirían juntos, escapando de los agentes del orden y cooperando juntos, dando mucha facilidad al director.

PEREGRINACIÓN

Esta campaña consiste en la búsqueda de alguien o de algo, material o inmaterial. Un ejemplo claro era la serie kung fu, en la cual un hombre busca a su hermano por el oeste.

Este tipo de campaña tiene algo más de dificultad a la hora de dirigir, debido a que la búsqueda puede ser sólo interesante pera algún personaje y no para los demás.

CACERÍA DE DEMONIOS

Un demonio, grupo de demonios, wujen o shikomes están arrasando una zona y hay que detenerlos. Sin duda un gran reto, pues las criaturas suelen ser magnificas enemigas, y en estas aventuras es donde las armas tendrán que estar bien afiladas y las aptitudes marciales y de ingenio por encima de la media. (No es buena idea cargar contra un vampiro)

OBJETOS ESPECIALES

En este tipo de campaña, los personajes buscan algún objeto, luchan por el o intentan recuperarlo. Es bastante común en el genero y algunos de sus ejemplos más modernos pueden ser "Tigre y Dragón" o incluso "La casa de las dagas voladoras".

VENGANZA

Sin duda uno de los temas más sobre explotados del genero, hay multitud de ejemplos sobre este tema, desde el asesinato del maestro, a la limpieza del honor... todo un elenco de posibilidades...

Junto a éstos puede haber cientos de argumentos, el haber visto u oído algo que nadie más debería saber, detener alguna catástrofe que pueda tener lugar y no tener a nadie que los ayude. amor...

Todos estos argumentos pueden mezclarse dando un colorido increíble a las partidas y siendo de este modo algo digno de los mejores guionistas de Hong Kong.

ELEMENTOS BÁSICOS DE UN ESCENARIO

INICIO

Este es el principio de la historia, aquí es donde los personajes se conocerán, y donde tomarán contacto con la trama. Es en esta parte donde los nexos de unión entre personajes deberán quedar fijados, para ayudarse en las siguientes fases.

Los personajes forman parte de una escuela de artes marciales, todos ellos son alumnos de un maestro venerado y conocido por su buen hacer y su fama de bondadoso y leal al imperio es más que conocida. De repente un día un antiguo alumno vuelve con varios secuaces y ordenes de acabar con cualquier opositor a Akinaro. Tras un combate inicial él villano vence al maestro hiriéndolo de muerte, pero antes de morir revela la ubicación de un libro que enseña alguna técnica secreta, poder chi o similar para vengar su muerte.

DESARROLLO

Una vez los personajes crean sus nexos de unión y toman contacto con la historia, tiene lugar el desarrollo. Esta parte de la historia, es la que va generando el clímax del final. Aquí es donde deben aprender a cooperar para hacer frente al enemigo común en el final de la historia.

Los personajes desde ese momento comienzan la búsqueda del libro, pero su ahora enemigo también descubre su existencia de alguna forma. De este modo envía a su esbirros a luchar contra los personajes para conseguirlo él mismo. Aquí ocurre todo el desarrollo de la trama, los personajes lucharan contra los malos de menos nivel, irán adquiriendo habilidades, aprenderán las nuevas técnicas y todo para llegar al...

FINAL

Es la parte más importante de un escenario, aventura o campaña. Aquí es dónde se acaba con el antagonista, o se consigue lo que durante tanto tiempo se ha ansiado, pero si el final no tiene la suficiente fuerza, la aventura pierde todo su encanto.

Nuestros héroes han luchado contra algunos esbirros del villano, incluso puede que hayan sido vencidos por él en persona, pero ha llegado el momento de ajustar las cuentas, de equilibrar la balanza, una lucha a muerte en un puente al amanecer contra su enemigo y alguno de sus hombres por la libertad del imperio y la venganza de su maestro...

SECUELA

Incluso después del final puede quedar algo, algunos cabos sueltos por atar, algunas cosas por concluir, o puede que incluso, cuando todo haya terminado el malvado wujen continué vivo y se muestre en sueños a un personaje o que su hijo clame venganza por el agravio a su familia, al robarle esa bola mágica que ahora está sobre la mesa del dormitorio de un jugador y que está comenzando a brillar...

Tras ver caer al vacío al malvado villano y que lo arrastre el agua de más abajo, los personajes vuelven a casa o deciden partir, pero en otro lugar alguien encuentra el cuerpo, lo rescata y ayuda... un tiempo después uno de los personajes es atacado por alguien que utiliza el mismo y extraño estilo de lucha que el villano....

DIRIGIENDO EL COMBATE

Una de las cosas más importantes dentro del universo Shan-Hu es el combate, hemos trabajado mucho para poder ofrecer un combate rápido, relativamente realista y con una cantidad de opciones casi ilimitada. Pero para dirigir el combate hay que tener varios conceptos importantes muy claros, que iremos exponiendo en los siguientes párrafos.

DIFERENCIAS ENTRE PARADA Y ESQUIVA

La principal diferencia radica en que cuando un personaje realiza una acción de esquiva, este se aparte del objeto que lo va a golpear. Esto implica que, dependiendo del tamaño o de la posición y el ángulo por el que viene aquello que lo golpea el personaje haga un movimiento u otro.

Ejemplo: para esquivar un directo a la cabeza con tan sólo doblar el cuello puede ser suficiente, pero si en lugar de ser un directo es una alabarda con un golpe oblicuo descendente tendría que hacerse un desplazamiento completo del cuerpo.

A pesar de esto hay cosas que no se pueden esquivar con facilidad y que tendrán una dificultad, dependiendo de la situación según la tabla de dificultades. Estos ataques pueden ser explosiones, ciertos conjuros o poderes chi...

Por el contrario, una parada consiste en interponer algo contra un ataque y detenerlo en seco. Para hacer eso, apenas hace falta espacio, pero por el contrario hay ataques que no permiten ciertos bloqueos. Por ejemplo, cuando se lucha con mano vacía, no se puede bloquear un ataque de un arma de filo ni una flecha, a menos que se utilicen habilidades especiales. Una vez más, los ataques que pueden ser bloqueados y con que, quedará a discreción del director de juego, calibrando la situación en la que se encuentren los personajes.

CONSECUENCIAS DE LAS PARADAS

Las paradas llevan consigo una serie de consecuencias que hay que tener en cuenta. Una de ellas y quizás la más importante es que cuando se realiza una, los dos objetos que chocan entre sí quedan unidos para la siguiente acción, es decir, que hasta que uno de los dos personajes no se mueva, sus piernas, sus brazos o sus armas estarán en contacto. Esto puede dar situaciones de Man-Hu, de atacar con la mano mala...

Habrá ocasiones en las que un personaje armado bloquee a un personaje que lucha con mano vacía. En estas situaciones, se debe ver qué tipo de arma utiliza el personaje que defiende:

- Si es un arma contundente, el personaje atacante no recibe daño. Esto también se aplica a las armas tipo lanzas, alabardas...
- Si el arma es de filo, el personaje que ataca recibirá 1d4 de daño en esa extremidad, considerando extremidad brazos y piernas, no manos y pies.

LAS FINTAS

Las fintas son un tipo de acción de combate, que puede llevar a equivocación. Una finta debe usarse inmediatamente después de que un agarrón haya tenido éxito. Si el personaje ofensor realiza otra acción, no puede tener lugar. Sirve para zafarse del agarrón en sí y para esto hay que obtener una tirada de finta, con una dificultad igual al efecto del agarrón del enemigo, sin contar las defensas anteriores, como las esquivas o paradas. Si la tirada tiene éxito, el personaje logra una finta y se suelta.

Una vez esta primera oportunidad se pierda, ya sea por acción del enemigo o por fallar la tirada, la única forma de librarse del agarrón es con una tirada de Fue contra Fue, aunque primero se debe dilucidar si el enemigo está haciendo una luxación o un estrangulamiento.

Si el enemigo está haciendo una luxación, el personaje luxado debe hacer una tirada de finta para evitar el ataque. Esto lo pondrá de nuevo en la posición de agarrón, pudiendo hacer en la siguiente acción otra tirada de resistencia.

Se puede hacer también una tirada por finta llegado el momento en el que un personaje se libere de una luxación o estrangulamiento, pero hay que recordar que en ese caso el personaje contra el que la hace puede escoger mantener su efecto en el agarrón anterior o realizar otra tirada sin gastar acción para calcular el efecto.

DECLARANDO ACCIONES

Una de las cosas más importantes para dar color al juego es el ir declarando las acciones de forma mas o menos descriptiva, es decir, que en lugar de decir, lanzo una patada y en la siguiente acción un puñetazo, las acciones serían: Le lanzo una patada en giro y en la siguiente, un puño revertido, para coger bien mi guardia.

En realidad, la mecánica del juego es la misma, pero el efecto descriptivo es mucho mayor, además de conseguirse con unos modificadores muy simples, un efecto vistoso. Si tú, como director, vas haciéndolo, el resto de los jugadores también querrán hacerlo y en poco tiempo verás cómo los combates son dignos del propio Bruce Lee o Jackie Chan. Este es el concepto de combate narrativo.

ASALTOS Y TURNOS

Estos términos pueden llegar a llevar a confusión, de modo que explicaremos aquí la diferencia: Un asalto dura entre 2 y 3 segundos de combate, los cuales están divididos en turnos, en los cuales tienen lugar las acciones de los personajes. Lo que no implica que el número de turnos por asalto sea igual para cada personaje, ya que cada personaje tiene un número de acciones diferente, dependiendo de sus reflejos.

ARMAS Y KATAS

La forma de llevar las katas puede llevar a confusiones. Una kata en sí refleja la posibilidad de un entrenamiento con armas en un estilo de lucha, por lo cual se puede utilizar la habilidad del estilo para utilizar el arma. Esto no implica que se añada el bono por desarrollo al daño del arma, como se hace con la lucha a mano vacía, a menos que lo exprese directamente el estilo, como es el caso de la Capoeria.

Otra consideración a tener en cuenta es qué armas pueden llevarse como katas. Existe una regla que permite cambiar un tipo de arma por un objeto o por otro tipo de arma, aunque este cambio debe tener una explicación coherente para el director de juego.

Se dará el caso de que un personaje con un arma de kata quiera bloquear o esquivar un ataque. Para estas actividades se puede emplear el bono del estilo.

También hay que tener en cuenta que se pueden utilizar, aún con el estilo, acciones utilizando las extremidades que no estén ocupadas por el arma. Por ejemplo, una persona con un bastón largo no podría usar el puño pero si las patadas.

Artista Marcial con dos cuchillos como arma de kata

DIRIGIENDO EL COMBATE

Los únicos que suman bono por desarrollo al daño son los maestros de armas y no por estilos, sino por armas desarrolladas por ellos mismos.

COMBATE MONTADO

Algunos personajes querrán luchar montados a caballo. Ya sea realizando una carga o contra otro individuo que esté también montado.

En el primer caso, el personaje recibe la bonificación por estar en una posición superior además de hacer una tirada de montar, si esta tiene éxito suma el efecto al ataque.

En el segundo caso, no hay tiradas de montar ni efectos, a menos que se quieran hacer maniobras extrañas en la montura o que el personaje se sea golpeado, realizando una tirada de montar para no caerse.

Obviamente, sobre un caballo no pueden realizarse artes marciales, pero si se pueden utilizar las armas de kata. Y sólo se puede atacar en el torso, brazos, manos, cuello y cabeza.

ESCUDOS

Los escudos tienen sus propias reglas a la hora de utilizarse, se han de desarrollar como un arma, pero ofrecen +25 a la defensa activa cuando se utilizan para defender. Hay varias maniobras con el escudo:

Parada: Cuando un escudo se utiliza para parar un ataque, ya sea de proyectiles o cuerpo a cuerpo, aparte de ofrecer el +25 anteriormente descrito, cuentan solo como media acción, es decir que aun se puede atacar en ese turno de asalto con –15. El problema radica en que los escudos se estropean, cada vez que este detiene un ataque recibe los puntos de vida del ataque restándose de sus puntos de resistencia según la siguiente lista.

Escudo de bambú 80 pr peso: 3
Escudo de madera 100pr peso: 4
Escudo de metal 200 pr peso: 5

Si se llevase un critico, el escudo quedaría destruido por el golpe, aunque lo detendría.

Atacar: un escudo puede utilizarse para atacar como si fuera un arma normal pero con un penalizador de -20, causando 1d6 puntos de vida de daño contundente, aun así se le pueden añadir cuchillas, causando 2d6 de daño por corte. Eso si la pifia de su uso aumenta desde 90 a 00

GOLPEANDO OBJETOS

Una de las cosas que pueden ocurrir a menudo en los combates es que se golpeen objetos, ya sea para romperlos o por casualidad. Para esto se puede confiar en el criterio del director de juego o si es preferible una reglamentación se le pueden dar un número de puntos de vida al objeto y cuando los pierda se romperá, quedando inservible. Por ejemplo, un trozo de madera normal de unos 3 centímetros de grosor podría tener 10 puntos de vida.

"El que gobierna de forma virtuosa, hará que todo lo demás gire a su alrededor"
Viajero Kun

DISTANCIAS DE COMBATE

En principio, en el sistema Shan Hu no se consideran distancias de combate cuerpo a cuerpo, pero pueden darse situaciones de combate en las cuales sean necesarias de definir: la distancia cuerpo a cuerpo se considera hasta los 3 metros, si esta entre los 3 y 4 metros se debe gastar una acción para entrar en combate, si se está entre los 4 y 5 metros, serán necesarias dos, y así sucesivamente.

EXTRAS

Con este nombre denominaremos a todos esos enemigos sin nombre que aparecen en los combates de forma masiva y que parece que están ahí para que se luzcan los PJs.

Cualquier persona que haya visto una película del género los podrá identificar claramente. En el juego tienen unas reglas muy simples, son personajes con una habilidad de combate entre 10 y 30, naturalmente no pueden usar chi, son algo secundario, y además con solo tocarlos se caen al suelo. Pero eso sí, si están al servicio de un PNJ importante este puede hacer que se levanten gastando puntos de chi a razón de uno por cada punto que se gaste, que para algo son los antagonistas... Si se necesitan las características solo hay que mirar la media de la raza y ese es su valor.

La defensa pasiva puede ir modificada aunque de base lo interesante es que fuera de 10 o 15, a discreción del DJ.

Pero que no lleven a engaño, estos individuos no se basan en el combate individual, sino en su número, pues pueden atacar masivamente a un personaje desprevenido que pronto irá viendo como tras una oleada de ataques sus habilidades no dan abasto, pudiendo poner en serios aprietos a cualquier héroe. Para observar esto sólo hay que ver muchas películas del genero wuxia y descubrir como los héroes pueden morir a manos de estos infelices, o que lo dejen bastante mal parado antes de que su jefe termine el trabajo.

He aquí algunos ejemplos de extras para ir abriendo boca:

Matones básicos: estos personajes son los típicos que se pueden encontrar en las tabernas, puertos, en mercados...
Cualquier estilo o un arma: 10%
Acciones: 1
No llevan armaduras ni nada parecido, aunque tienen por norma general una actitud chulesca al tener unos conocimientos muy básicos de artes marciales.

Estudiantes de artes marciales: cuando dos escuelas se enfrentan estos son los que se deben de utilizar, tienen una habilidad a tener en cuenta debido al bono del estilo pero aun así apenas si deberían dar problemas
Estilo marcial: 25%
Acciones: 2
Obviamente no llevan armaduras pero sí pueden llevar las armas de kata de su estilo.

Soldados básicos: puede que sean de los más problemáticos, son bastante disciplinados y al llevar armaduras pueden llegar a neutralizar algún ataque.
Armas: 30%
Acciones: 1

Guardias de elite: entre estos hombres se encuentran la elite que protege a grandes nobles y al emperador, y aunque sean considerados extras pueden causar problemas debido a que llevan armaduras, saben artes marciales y son diestros en el uso de las armas
Armas: 40%
Estilo marcial: 20%
Acciones 2

El director de juego es libre de crear los extras que crea convenientes para su campaña para así darle color y rapidez a los combates.

DIRIGIENDO EL COMBATE

Como consejo cruel, para esta regla se puede meter un personaje importante entre un grupo de extras. El ver la cara de los jugadores cuando están felizmente tumbando gente sin preocuparse de nada y de repente uno de sus golpes es bloqueado y respondido con un ataque desproporcionado para el nivel de los enemigos que están metidos en la pelea, no tiene precio.

EFECTOS CINEMATOGRÁFICOS

Esta claro que Shan Hu es un juego con muchísimos tintes cinematográficos, por eso aquí proponemos esta simple regla la convertirá un simple combate en algo espectacular.

Cada vez que un ataque tenga éxito y la tirada de dado haya sido un numero doble, es decir 11, 22, 33... se obtendrá un efecto de cine, para ello proponemos esta lista de seis efectos que pueden ser determinados lanzando 1d6

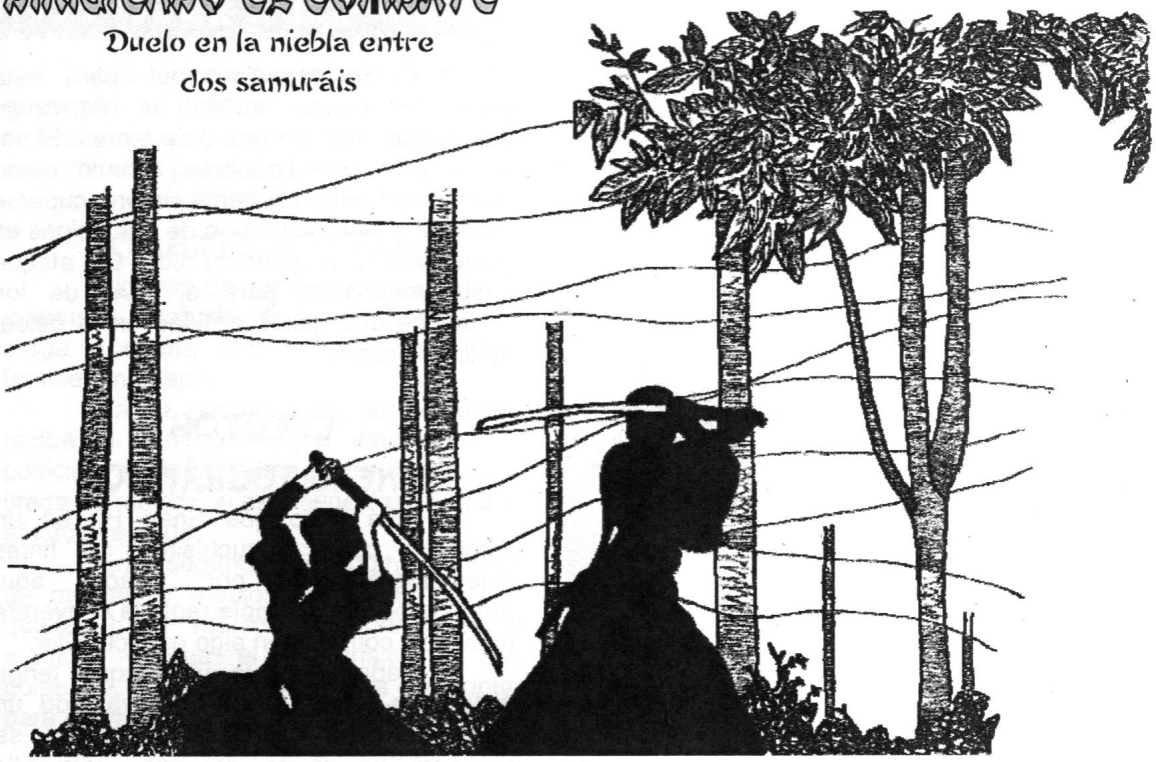
TIRADA	EFECTO
1	El enemigo sale despedido 1d3 metros en la dirección del golpe, pudiendo golpearse con objetos, caer...
2	El enemigo cae al suelo girando sobre si mismo 1d6 veces
3	La cobertura por ropa o armadura de la zona donde se ha atacado queda destruida, perdiendo la protección y quedando desnuda.
4	Al enemigo se le duerme instantáneamente la extremidad o vomita un esputo de sangre perdiendo su siguiente acción.
5	De tu golpe surge una pequeña nube de polvo la cual provoca que tu enemigo cierre los ojos un instante perdiendo una acción.
6	Tu estilo es incomparable, una ráfaga de viento, un rayo de luz... hacen que tu pose sea tan perfecta que tu enemigo quede anonadado una accion.

TABLA DE MÚLTIPLES D6

Hay ocasiones en las cuales el daño provocado por un ataque o similar es demasiado costoso para lanzar en relación al número de dados de 6 caras, ralentizando la partida y puede que incluso interrumpiéndola, rompiendo el ritmo épico de la misma. Por ello ofrecemos la siguiente tabla donde con tan solo un dado se puede determinar el daño que se produce, agilizando de este modo el juego y su rapidez.

DIRIGIENDO EL COMBATE

Duelo en la niebla entre dos samuráis



Dados/tirada	1	2	3	4	5	6
4	8	10	12	14	16	18
5	10	12	15	17	20	22
6	12	15	18	21	24	27
7	14	17	21	24	28	31
8	16	20	24	28	32	36
9	18	22	27	31	36	40
10	20	25	30	35	40	45
11	22	27	33	38	44	49
12	24	30	36	42	48	54
13	26	32	39	45	52	58
14	28	35	42	49	56	63
15	30	37	45	52	60	67
16	32	40	48	56	64	72
17	43	42	51	59	68	76
18	36	45	54	63	72	81
19	38	47	57	66	76	85
20	40	50	60	70	80	90
21	42	52	63	73	84	94
22	44	55	66	77	88	99
23	46	57	69	80	92	103
24	48	60	72	84	96	108
25	50	62	[illegible]	87	100	112

PIFIAS EN ARTES MARCIALES

Una de las cosas que siempre han dado color a los juegos de rol son las pifias. En ocasiones, el director de juego puede perder la capacidad de interpretar una pifia, de modo que aquí hemos incluido dos tablas de pifias, una para acciones blandas y otra para las duras, lo cual puede incluir las armas para englobarlo todo.

Cuando un personaje cometa una pifia en una acción de combate tan solo hay que consultar la siguiente tabla y determinar las consecuencias.

El numero de acciones que vienen en la tabla son adicionales a en la que sucede la pifia.

Tirada	Acciones blandas	Acciones duras
01-25	Tu acción es tenue en el mejor de los casos, pierdes la acción pero puedes seguir actuando el resto del asalto	Se desvía el golpe y la posibilidad de asestarlo tú
26-30	La debilidad de tu ataque te desquilibra, pierdes la siguiente acción para equilibrarte	Tropiezas contigo mismo y pierdes la siguiente acción equilibrándote
31-40	Te golpeas en la punta del pie mientras intentas la acción, pierdes la siguiente acción equilibrándote	La mente se te queda en blanco y tardas una acción en volver a la realidad.
41-50	La cosa se te complica, pierdes dos acciones recuperando tu control	Un leve tirón te deja dos acciones fuera de juego
51-60	Una funesta acción te hace caer al suelo pasas dos acciones mirando al cielo, y luego hay que levantarse	El combate te sobrepasa momentáneamente, pasas tres acciones defendiendo con la mitad de tus valores activos
61-70	El enemigo se aparta rápidamente de su posición y tu acción queda en el aire, tardas dos acciones en saber qué está pasando	Una mala posición te provoca una serie de espasmos en los músculos, tardas dos acciones en recuperar el control de tu propio cuerpo
71-80	El enemigo se aparta y se queda en tu flanco, pierdes una acción en recobrar el control	Tu movimiento es perfecto pero en la dirección incorrecta, pierdes una acción en recobrar la orientación del combate y el enemigo ha quedado en tu flanco
81-85	La mente se te queda en blanco y pierdes tres acciones en volver en tí mismo	Tu extremidad golpea contra el codo/rodilla de tu enemigo causándote un interesante dolor, 1d4, pasas tres acciones sorprendido por la extraña sensación
86-90	Repentinamente has comprendido una de las críticas de tu profesor sobre tu estilo de lucha, y esto te distrae durante dos acciones	Tú "sabes" que tu acción era asombrosa, pero tu enemigo lo ha intuido, lo cual te deja perplejo dos acciones
91-95	Una acción espectacular te hace acabar en el suelo causándote 1d6 de vida general, pasas dos acciones quejándote por el golpe y luego tienes que levantarte	Te dislocas el tobillo (daño máximo en el pie) y caes al suelo en una miserable caída que te mantiene allí abajo quejándote durante dos acciones y otra para levantarte
96-99	Tu indecisión hace que intentes varias cosas a la vez, lo cual te deja fuera de juego durante tres acciones	Con la excitación tus dos pies pretenden estar en tres sitios a la vez, caes al suelo y no puedes hacer nada durante tres acciones mas una adicional en levantarte
00	No sabes cómo, acabas haciendo el salto del ángel de cabeza contra el suelo. Esto te deja sin poder hacer nada durante seis acciones, además de recibir 1d6 de daño en la cabeza. Realmente dantesco.	Una acción digna de los mejores actores de ópera, solo que ellos lo hacen adrede, acabas de culo en el suelo haciéndote 1d6 de daño en el bajo vientre y pierdes 6 acciones retorciéndote de dolor por la culada

ANOTACIONES DE LAS ARTES MARCIALES

En el libro del yin se expone una lista de artes marciales, en principio abiertas para todos los personajes jugadores con la única restricción del reino donde viven y algunas profesiones. En esta sección se exponen reglas para utilizar esos estilos con mayor efectividad, así como nuevos estilos de lucha que estarán disponibles sólo para ciertos personajes o que se irán aprendiendo durante el juego.

APRENDIENDO NUEVOS ESTILOS Y HABILIDADES

Con puntos de experiencia se pueden mejorar las habilidades y con un maestro que habrá, las que no se tienen se podrán aprender como nuevas, pero ¿cómo aprende un personaje un nuevo estilo de lucha o un poder chi?

La respuesta es sencilla, necesita un maestro, pero estos maestros piden dedicación exclusiva y generalmente un pago. Para aprender un estilo de los normales solo mirarán de dónde es el personaje y poco más, usándose las reglas habituales. Para los poderes Chi, sin embargo, los profesores son más escasos y los que están dispuestos a enseñar suelen ser viejos maestros que no transmiten sus conocimientos a cualquier persona que llegue, sino que la escogen ellos mismos. Esto ocurre también con los estilos cerrados que se proponen más abajo.

Es interesante por ejemplo que una aventura pueda ser encontrar a un maestro, que este pida realizar alguna prueba, y finalmente describir el entrenamiento de la habilidad.

Otra opción puede ser que durante el tiempo que el personaje esté entrenando tenga que hacer tiradas de alguna habilidad o característica hasta que la pase o de lo contrario no aprenderá y habrá perdido el tiempo.

Ejemplo: Jin quiere aprender el puño del dragón. Su maestro, el cual vive en las montañas del Oeste junto a una cascada, le ha propuesto el siguiente reto, debe atravesar 100 papeles de churros colgados de unos enganches solo por encima de manera que quedan flexibles.

El director de juego le determina que tiene que sacar una tirada con la media de AD+REF+FUE a lo largo del periodo de entrenamiento para comenzar a aprender, realizando una tirada cada semana. Una vez conseguido, el profesor empieza a enseñarle la habilidad en sí misma.

Esta regla puede aplicarse a todas las habilidades relacionadas con las artes marciales, lo cual puede llegar a frustrar a algún jugador que con un personaje mediocre quiera ir mas allá de lo que éste le permite, de modo que debería subirse las características.

HABILIDADES DE DESARROLLO INDEPENDIENTE (HDI)

Algunos estilos de lucha tienen lo que se llaman habilidades de desarrollo independiente o HDI. Estas habilidades se desarrollan independientemente del estilo, aunque sólo se pueden aprender hasta un máximo de habilidad igual estilo al que pertenecen.

Aparte de la habilidad en sí, para llevarla a cabo no es necesario usar el estilo al que están ligadas, pudiendo usarse en otras maniobras de lucha. De esta manera se crearían lo que se llama estilos híbridos.

Algunos estilos tienen una o dos de estas habilidades, pero se tienen que considerar los combos como si fueran igual que las HDI. Así, un practicante puede definir su estilo de lucha de una manera mas personal, eso sí, los combos de un estilo no pueden ser usados en otros. (mirar las reglas de combos)

LUCHA BLANDA CONTRA LUCHA BLANDA

En el libro del Yin viene definido que las maniobras blandas se pueden encadenar, esto es cierto siempre y cuando el oponente no utilice también un estilo blando en cuyo caso se siguen intercalando las acciones.

"Para llenar tu taza,
primero ha de estar vacía,
igual ocurre con tu mente,
vacía tu taza.."
Maestro Feng Chu

LAS LUXACIONES Y LAS ARMADURAS

Las armaduras están diseñadas para aguantar golpes e impactos pero no para no están diseñadas para defender a su usuario de las luxaciones, por ello cuando un personaje con cualquier tipo de armadura se ve sometido a uno de estos ataques vera como al tirar la protección de su armadura, el resultado se divide entre dos.

NUEVAS ARTES MARCIALES

Aquí se exponen nuevos estilos de artes marciales. Estos son extremadamente raros y se debería explicar por historia por qué un personaje lo posee, y tan solo algunos maestros podrían conocerlos, tratando de no revelar a casi ninguno de sus alumnos estos secretos, ya que sólo los mejores podrían ser aptos para aprenderlos. Asimismo, todos ellos tienen algunos requisitos en habilidades o en características sin los cuales no pueden aprenderse.

Ceja Blanca (Kung fu): Este estilo se denomina así por el color de las cejas de su creador un monje renegado llamado Chen Pai Pai, que al ser expulsado por saltarse los votos y confabularse con demonios, desarrolló un estilo de lucha para enfrentarse a sus antiguos compañeros. Con él, asesinó a muchos monjes hasta que fue vencido por un loto rojo. Aunque no se sabe si Pai Pai murió, desde entonces no se le ha visto de nuevo. Los practicantes de este estilo son seleccionados cuidadosamente y son entrenados especialmente para enfrentarse a practicantes del estilo Shaolin. Por ello, reciben los beneficios de artes marciales opuestas. pero el Shaolin no tiene ningún beneficio frente a ellos.

Como armas de kata utiliza bastones, tridentes, lanzas, espada y látigo de nueve secciones.

Ojo del Fénix (HDI): Hace que la mano cause 1d8 de daño en lugar de 1d4 debido a la presión en puntos muy precisos del oponente, pero si esta tirada falla, el ataque no produce daño, aunque se tiene que realizar por si el oponente agarra, bloquea...

Patada de las cinco pulgadas (HDI): esta habilidad consiste en una patada muy rápida, aunque no muy precisa. Si esta habilidad tiene éxito, el practicante tiene +2 a la iniciativa ese turno y golpea a su oponente con una patada con un –10 adicional a su habilidad de patada, estando dirigida a la cabeza directamente. Permanecen los modificadores por golpe a la cabeza.

Cobra imperial : este estilo es una variante del estilo de la cobra, pero sus practicantes son adiestrados en el uso de venenos además de ir siempre con bastantes dagas impregnadas en dichos venenos. Usan la daga como arma de kata.

Este estilo suele ser utilizado por asesinos y espías.

Colmillos de la serpiente (HDI): esta habilidad sirve para que, sin gastar acción, se pueda lanzar una daga que se tenga en la mano a un objetivo. La propia habilidad sirve para lanzar el arma, determinándose así el efecto y todo lo demás.

Cuerda de hierro (Kung Fu): este estilo de kung fu es sumamente extraño, tan solo deberían tener acceso a él aquellos que puedan demostrar su valía. Consiste en el control de cuerpo y la mente frente al daño y el aturdimiento. Sus ataques son poderosos golpes de mano y patadas pero no tiene ninguna defensa aparente, ya que esta proviene de su energía interior. El bonificador al daño cuando se golpea se añade al aguante del practicante, haciéndolo mucho más resistente a los golpes, y este valor incrementa su nivel para las tiradas de aturdimiento. Esto sólo cuenta para los ataques de mano vacía y armas contundentes.

Adicionalmente, los practicantes de este estilo pueden golpear con la cabeza aplicando el bono al daño.

Como requisito, el aprendiz debe de tener un 20 en AD para controlar su cuerpo al nivel de poder aguantar el dolor.

Búfalo de hierro (HDI): esta habilidad hace que si el practicante supera una tirada, podrá bloquear un arma de filo o punzante con su cuerpo sin los efectos consecuentes. Si la tirada no tiene éxito, el bloqueo se lleva a cabo normalmente

Kung fu borracho (Kung Fu): Este estilo intenta provocar la sensación de embriaguez a los ojos de los oponentes, haciendo movimientos propios de un borracho. Sus ataques se basan en puño primordialmente, con algunas patadas. En la defensa se pueden observar gran cantidad de bloqueos y algunas esquivas. Los usuarios de este estilo ganan +1 a la iniciativa todos los turnos que utilicen este estilo, asimismo, reciben +5 a la defensa pasiva por los desconcertantes movimientos.

Los practicantes de este estilo tienen un poder chi especial, el puño borracho.

El nombre que tiene el estilo viene muy bien, pues sus practicantes reciben los modificadores por alcohol de forma positiva para el combate.

Este estilo tan solo utiliza como armas de kata una calabaza, que suele ir llena de vino, una de las razones por las que sus practicantes suelen acabar haciéndose adictos al vino que beben, recibiendo –24 a la actividad por cada día que pasan sin beber, esto es, –1 por cada hora.

Los maestros de este estilo no suelen enseñarlo nada más que a sus hijos o a sus protegidos, por ello es difícil encontrar maestros del mismo, además de que ninguno de sus practicantes alardeará de su conocimiento hasta que le sea totalmente necesario, pues pueden acabar adictos al alcohol por medio de su uso. Aún así es común encontrar a farsantes que dicen practicarlo.

Tambaleo borracho (HDI): Esta habilidad consiste, si tiene éxito, en que el personaje puede realizar un ataque con –20 a la habilidad, aunque los factores defensivos del oponente se dividirán entre dos. Escoger atacar así debe decidirse antes de que el personaje contrario decida si defiende o no.

Kung fu mágico: Este estilo es el mas variable de los que existen. Para utilizarlo, el hechicero tiene que gastar parte de su esencia mágica , hasta 10 puntos de magia en las técnicas de combate, a razón de +10 cada punto, pero solo duran para un combate. Este estilo solo esta abierto para Taoshis, wujen y sacerdotes.

Mono (Kung Fu): este estilo es muy acrobático, dando giros y volteretas desconcertando al oponente. Esto se refleja en sus habilidades independientes. Sus ataques son patadas y manos mientras se gira.

Este estilo es enseñado solo en ciertos círculos a aquellos que de verdad demuestran ser dignos de él. Sus maestros suelen ser ancianos que dominan algún otro estilo combinándolo con este y piden de sus alumnos una disciplina enorme y unas excelentes cualidades físicas, 18 en REF amen de ninguna desventaja mental o física que interfiera con el espíritu del estilo.

Salto del mono (HDI): Esta maniobra consiste en saltar apoyándose en algo y luego caer golpeando al enemigo. Esto provoca un –20 a la habilidad de ataque, pero dobla la defensa pasiva ese turno.

Evasión del mono (HDI): Esta habilidad es similar a la esquiva pero tiene un efecto secundario y es que si el oponente no golpea al practicante, en el siguiente turno éste estará en su flanco, lo que le otorga un +15 al ataque. El efecto de esta maniobra se resta a la habilidad de ataque del oponente.

Krali Palla (4): se dice que todos los estilos de lucha provienen de este. Es antiguo y secreto pero solo se pueden encontrar maestros en los templos semiolvidados de las selvas de las islas de Saer Thai, todos ellos de una avanzada edad y sin buscar la fama. Se dice que durante la guerra con los demonios, un hombre de estas lejanas tierras lo creó para encontrar el equilibrio entre el cuerpo, la mente y el cielo y se lo enseñó a sus discípulos. Lo peculiar de este estilo es que tiene bonificadores a todo aunque sean pequeños. Hay mucha controversia en torno a él entre los grandes maestros de los demás, pues al ser sus técnicas mas depuradas que esta dicen que no pueden haber surgido de un estilo tan primitivo. Aun así este estilo requiere una autodisciplina muy superior a cualquier otro necesitando al menos un 20 en esta característica para poder utilizarlo. Utiliza espadas y bastones largos.

Equilibrio del tigre (HDI): esta habilidad se utiliza cuando un practicante de este estilo es alcanzado por un barrido, pues si tiene mas efecto de éxito que el que tenido en total el barrido el practicante queda en pie sin caer al suelo.

Articulaciones elásticas (HDI): Los practicantes de este estilo se hacen masajes en las articulaciones con ciertos aceites lo cual les proporciona una elasticidad mayor moviéndose de una forma electrizante. Esto se refleja en que si la habilidad tiene éxito. la décima parte de su AD se suma a los REF como bonus a la iniciativa.

Sha Yao: este estilo marcial fue desarrollado por los antiguos cazadores de demonios en las antiguas guerras. Mientras que la mayoría de los estilos se basan en dañar el cuerpo de los humanoides, este estilo se basa en "dar muerte a los demonios". Por ello, sus bonos de daño por desarrollo no son aplicables contra personas normales, pero si contra seres que solo pueden ser dañados por armas mágicas. Esto es debido a que se enseña a luchar contra cada tipo de demonio en concreto buscando sus puntos débiles, haciendo movimientos que resultan realmente extraños y poco funcionales en otros estilos de lucha, pero no sirven contra los humanos. Aunque es una desventaja, este estilo tiene –80 a ser reconocido con la habilidad de conocimiento de las artes marciales, a menos que lo intente reconocer un practicante.

Como arma de kata utiliza las lanzas y las espadas, que suelen ser muy efectivas contra los enemigos a los que se van a enfrentar.

Invocar la Ira celestial (HDI): con esta habilidad los practicantes del Sha Yao acumulan toda su fuerza en un golpe, pudiendo aumentar el daño que hacen ya sea de armas o sin armas, sumando una cuarta parte de su FUE redondeando hacia abajo. Este efecto sí es efectivo contra humanoides.

HulkShu (2): este estilo de lucha ha sido desarrollado por los bakemonos y shikomes. Es un estilo realmente duro, como la forma de vida de sus creadores, y se caracteriza por el uso de bloqueos, puños (garras, las cuales causan 1d6 de daño en lugar de 1d4 que hacen los humanos), agarres y estrangulamientos, lo que se puede llamar una serie de lindezas apoyada adicionalmente con su propia habilidad de desarrollo independiente. Este estilo tiene un coste relativamente bajo para sus características debido a que sus practicantes no pierden el tiempo con filosofías ni nada parecido, simplemente sirve para luchar. Su arma de kata son los cuchillos, generalmente envenenados.

Pese a su eficacia comprobada, no es común tampoco entre estas razas, teniendo conocimiento de él solo los que han probado sus habilidades marciales y una crueldad acorde con los maestros.

Patada a las partes blandas (HDI): esta maniobra consiste precisamente en eso, en una patada en la entrepierna de un enemigo. Si la habilidad tiene éxito se puede lanzar una patada a la entrepierna, sumando daño por el estilo aunque este no tenga bono en esa maniobra, haciendo caer de rodillas al enemigo frente al practicante para que este puede golpearlo a placer, ya que se considera derribado.

Nalka: este estilo de lucha pertenece a la raza de los enanos, y tiene como finalidad el utilizar su fuerza física contra sus oponentes. No lo enseñan a nadie que no sea enano, ni tan siquiera por la compra de ventajas.

Al no ser un estilo de combate principal no lo han desarrollado como otras razas pero eso se ve compensado por su bajo coste.

Estilo dificultad	Puñ	Pat	Blo	Esq	Der	Lux	Fin	Est	Ba	Aga
Ceja Blanca (4)	40	-	30	-	-	20	-	-	-	10
Cobra Imperial (2)	20	-	30	30	-	-	20	-	-	-
Cuerda de hierro (3)	30	30	-	-	-	-	-	-	-	-
Kung fuBorracho (4)	30	10	30	10	-	-	-	-	-	20
Kung fu mágico (3)	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Mono (3)	30	20	10	20	-	-	20	-	-	-
Krali Palla (4)	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
Sha Yao (3)	20	30	20	30	-	-	-	-	-	-
HulkShu (2)	20	-	20	-	-	20	-	20	-	20
Nalka (2)	-	-	20	-	20	20	20	-	-	20

LA DISPOSICIÓN ESPACIAL DE LAS ARTES MARCIALES

En esta sección se determina qué tipo de artes marciales puede aprender un personaje según se comporte y tenga su vida, así como aquellas que puede empezar en un principio. Sólo contempla las artes marciales expuestas en el libro del jugador, ya que las que están definidas en el libro del director solo se pueden aprender de formas especiales o sus restricciones son demasiado severas y no están disponibles para los jugadores al principio de juego.

Artes marciales especiales:

Ken Jutsu: este arte marcial solo se enseña a los Samurais.

Kyokushinkai: Una de las artes mas mortíferas, sólo se les enseña a aquellos monjes que hayan demostrado verdaderamente ser dignos de ello. Podría conceder el aprendizaje un espíritu.

Ninjustsu: sólo aprenden este arte los ninjas y lo usan solamente cuando están en una misión.

Shaolin: solamente a los monjes y los Lotos Rojos.

El estilo del pájaro shaolin está exclusivamente dedicado a las mujeres que han sido monjes, ya que sólo son aceptadas en los pocos monasterios femeninos que hay a lo largo del Imperio

Artes marciales de los sureños:

Capoeria, lucha sureña, boxeo

Artes marciales de Saer Thai:

Thai Kick Boxing, Baru, Harmimau, Kumango, Escrima

Artes marciales de Hokka:

Judo, Wing chung

Artes marciales de Tijiin:

Ch´ang Ch´uang

Artes marciales del Imperio del Manto Blanco:

Aikido, Aiki-jutsu, Jiu jitsu, Hapkido, Taekwondo, Shotokan y Kempo. El Hwarangdo sólo es utilizado por los nobles.

Artes marciales en el Imperio de Jade:

Las comunes en todo el imperio son:

Chin-Na, Wushu, Puño de algodón, Taichi Chuan

Las restrictivas:

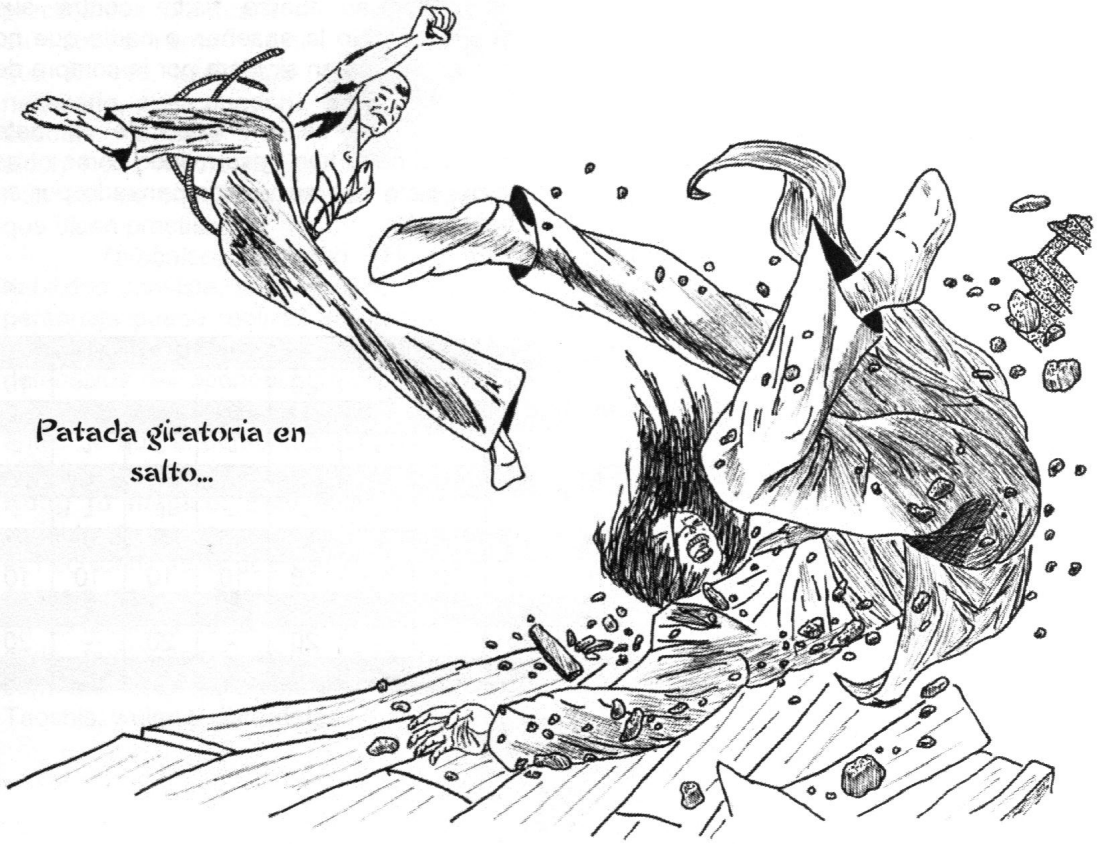
Estas artes marciales están restringidas a los feudos de su mismo nombre, en otro caso se especifica el lugar.

Dragón, garra de Águila, Grulla y Grulla blanca (en el feudo de la Grulla), Wing Chung (Chan), Choi Li Fut (Tszen), Leopardo, Mantis, Serpiente (Cobra también se enseña en este feudo), Tigre.

En el feudo del Oso el estilo que se practica es el Hsin-I

El Pa kua es el arte marcial del feudo de la tortuga

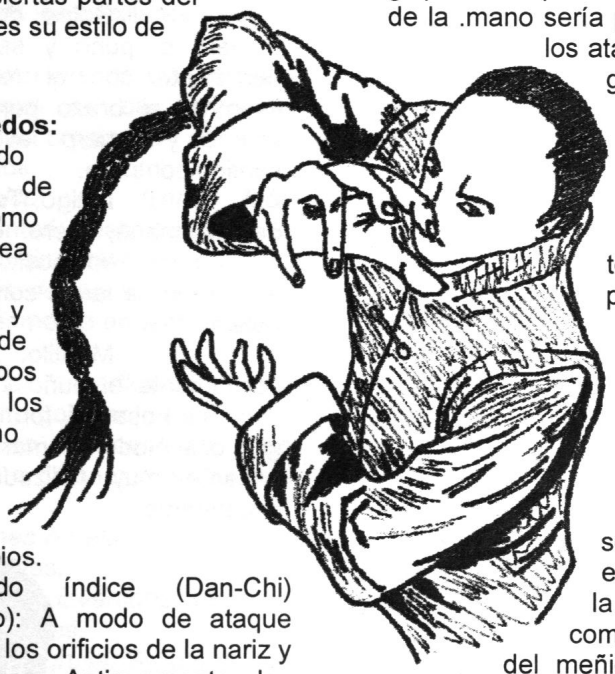
Hungar en el feudo del lobo



Patada giratoria en salto...

ALGUNAS DESCRIPCIONES BÁSICAS DE GOLPEAR

Aunque muchos estilos utilizan las manos con reglas especiales, por norma general estas posiciones de manos no tienen referencia en el reglamento. Pero puede resultar interesante, sobre todo para aquellos que no sepan demasiado de artes marciales, para tener una pequeña guía de cómo se golpean ciertas partes del cuerpo o de cómo es su estilo de combate.



Golpes con los dedos:

Dedo gordo (uña de escorpión): Como ataque se golpea inmediatamente debajo de la nuez y como forma de presión en ambos ojos, sirviendo los otros dedos como palanca. También se utiliza para desgarrar la comisura de los labios.

Dedo índice (Dan-Chi) (Pica del demonio): A modo de ataque recto para los ojos, los orificios de la nariz y la base de la nuez. Antiguamente, los manchúes se colocaban una larga uña metálica y desgarraban los ojos con un corto y rápido movimiento circular.

Dragones gemelos: Ligeramente separados y curvados para aguantar los impactos, es un golpe clásico para ataque a los ojos. Primero entran rectos los dedos índice y corazón, encogiéndose luego para que se haga realidad el terrorífico dicho de «sacar los ojos».

Golpe de la mantis: Similar al golpe de grulla, pero solamente con tres dedos; las zonas de ataque serían ojos, oreja y sien.

Ataque de la mantis: Interesante golpe que se realiza teniendo los dedos totalmente relajados y soltándolos a modo de látigo contra la cara del adversario.

Dedos voladores: Se coloca la mano totalmente estirada, menos el dedo medio, que se encoge para igualarlo con los otros, manteniendo el pulgar replegado. El ataque es penetrante a la garganta, plexo solar, genitales, etcétera.

Serpiente: Similar al anterior, pero no se repliega ningún dedo y el ataque es percutante. La muñeca se dobla después del golpe.

Pico de grulla: Se juntan los dedos formando un manojo y se golpea a los ojos y sienes.

Golpes con mano abierta

Fauces del tigre: Se juntan todos los dedos, excepto el pulgar que se deja totalmente abierto para que la zona golpeadora quede totalmente libre. El arco de la .mano sería pues la parte a utilizar y los ataques se realizarían a la garganta, base de la nariz, ligamento interno de los dedos de la mano y axilas.

Mano yunque: Con la mano totalmente tersa, se puede golpear con el dorso de forma percutante o circular en un ataque dirigido a la cara.

Hacha: Mediante el tensado de los dedos ya sea estirados o en escalera, se acondiciona la zona golpeadora que comprende desde la base del meñique a la muñeca. Los golpes percutantes se pegan en el cuello, clavícula y cervicales.

Sable: El pulgar se esconde en la mano y se golpea con la zona carnosa comprendida entre las bases del pulgar e índice. Las zonas de ataque serían partes no excesivamente duras, como el plexo solar, la garganta, etc.

Zarpa de oso: Es una zona natural muy poderosa, ya que se puede pegar muy fuerte sin que suponga riesgo para su integridad. Se ataca al cartílago de la nariz, al mentón, al esternón y a los genitales.

Cabeza de grulla (Kou-Shou): Con los dedos formando un manojo y la muñeca doblada, se utiliza esta para golpear ascendentemente a la barbilla, longitudinalmente a los genitales y horizontalmente a la nariz o con la muñeca se fuerza hacia abajo verticalmente y se golpea con la parte superior de ésta de forma ascendente al brazo o lateralmente a la barbilla.

Bloqueo en zarpa de oso: Se arquea la muñeca hacia arriba y se

golpea descendentemente con la muñeca. Es una técnica de bloqueo contra patadas frontales o puñetazos bajos.

Golpes con nudillos

Cabeza de unicornio: Se golpea con el nudillo del pulgar, el cual está colocado de manera similar a un puñetazo. El ataque es percutante y dirigido a la sien.

Ojo de fénix: Se utiliza el nudillo del dedo índice y el pulgar sujetándolo a modo de ojo. Es útil para empujar al esternón, para presionar en el hueco de los maxilares y para golpear en la oreja.

Cabeza de dragón: El nudillo sobresaliente del dedo medio se aplica en golpe a los ligamentos de la mano, el cráneo y el hombro.

Leopardo: Se pliegan los dedos con el fin de utilizar todos los nudillos juntos para atacar de forma penetrante a la garganta. Una variante es en forma circular a la comisura de los ojos.

Nudillos del puño: Se golpea con todos los nudillos en el cartílago de la nariz de forma descendente o raspando de abajo arriba.

Enganches y presas

Pinza del cangrejo: Se presiona con el dedo gordo y el índice, retorciendo circularmente a continuación a modo de pellizco. Las zonas de pellizco serían cualquiera en las que hubiera suficiente piel, como pueden ser la comisura de los labios, las cejas, parte posterior de la rodilla, ingles y oreja.

Garra de águila: Se utilizan tres dedos y es una técnica que tiene como finalidad entrar dentro de la zona atacada, para cerrar a continuación la tenaza. El estrujamiento de la tráquea o de los músculos del esternocleidomastoideo y pectoral son dos ejemplos.

Presa de la mantis: El agarre debe ser vigoroso y presionando al mismo tiempo con la punta de los dedos para hacer daño.

Desgarros

Garra del tigre (Fu-cheong): Se golpea en movimiento circular con la yema de los dedos, aunque en golpes frontales se le añade el talón de la mano.

Pata del gato: Similar a la anterior, pero se utilizan preferentemente los tres primeros dedos muy replegados. En ambos, los golpes se dirigen a los ojos, cara, orejas y genitales.

Mano cerrada

Cabeza de camero: Es el puñetazo más difundido y el más utilizado. Se golpea con los dos primeros nudillos a cualquier zona del cuerpo.

Puño chino: Como su nombre indica, se usa con mayor frecuencia en los estilos de Kung-fu y se golpea también con los dos primeros nudillos, aunque se le puede añadir una fuerza adicional realizando en el momento del impacto un leve giro ascendente.

Gancho: El puño está invertido y se golpea de forma ascendente en el estómago o la barbilla.

Golpe de revés: Se cierra primero el puño y se golpea de forma percutante con el revés de la mano, mientras el brazo permanece totalmente estirado y el cuerpo levemente inclinado en sentido contrario.

Látigo: También con el revés de la mano, pero el codo se pone previamente en posición horizontal y el antebrazo se lanza como un resorte hacia delante.

Martillo: Se cierra sólidamente el puño y se golpea con su base carnosa de forma descendente, en giro o a modo de martillo horizontal. Otra variante muy utilizada es hacia atrás ascendente.

Paradigma de artista marcial

Cabeza de dragon: Haciendo sobresalir el nudillo medio, se utiliza para llegar donde el puñetazo normal no alcanza, por ejemplo, los ojos, la garganta, el hígado, etc.

Golpes dobles

Dedos: Con ambos dedos pulgares se ataca a los ojos golpeándolos o presionándolos.

Nudillos: Con los nudillos de los pulgares, doble ataque a las costillas.

Anular: Para golpear o presionar la unión de los maxilares y atacar a los ojos.

Abanico interior: Con la zona interna de la mano se da un golpe percutante en ambas orejas, con el fin de reventar los tímpanos.

Abanico en tijera: Más sofisticado que el anterior para golpear a la cara y voltearle a continuación.

Revés del sable doble: Para golpearle simultáneamente en ambos lados del cuello.

Talones verticales: Muy juntos para empujar o golpear la cara.

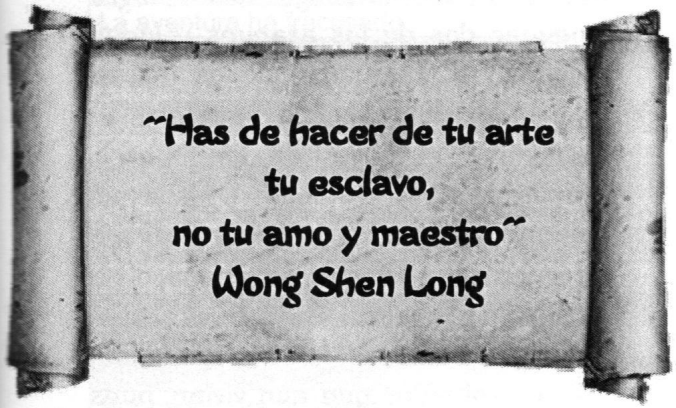
Talones horizontales Uno encima del otro para golpear o empujar al pecho.

Talones en ala: Para golpear o empujar a las costillas.

*Talones invertidos:*Golpe al plexo solar y los genitales.

Alas de grulla: Se utiliza con una posición sólida de las piernas para detener o empujar a dos adversarios.

Ataque de la grulla: Como el anterior, pero golpeando a los dos atacantes con la cabeza de grulla.



NOTAS HISTÓRICAS

Casi todos los estilos que existen en el juego hemos querido que fueran "reales", y algunos cuyo nombre es ficticio son estilos reales a los que se les ha cambiado. Las descripciones, aunque son un poco básicas, sirven para hacerse una idea del estilo en sí, no queríamos hacer un tratado real de artes marciales, aunque esperamos que sean lo suficientemente descriptivas y pese a que su descripción pertenezca al mundo ficticio de Shan Hu casi todo ha intentado ser respetado en una medida realista acorde con el equilibrio de juego. Así mismo hay algunos estilos como el HulkShu que si son plenamente ficticios.

ESTILOS ENFRENTADOS

En el mundo de Shan Hu, las artes marciales son el arma mas mortífera, como se puede comprobar a lo largo del manual, pero esto ha causado que los maestros hayan creado estilos opuestos unos de otros con el fin de vencer a sus enemigos en combate. Para ello han explotado las debilidades de sus enemigos inventado técnicas que penetren las defensas de sus contrincantes. Naturalmente casi siempre los estilos contra los que son creados o adaptados estos otros crean técnicas para neutralizar las que se han inventado contra ellos, creando una carrera "evolutiva" en las formas de combate.

Casi todos los estilos opuestos tienen detrás alguna historia de traición, muerte, odio... entre sus creadores, por ello tienen los bonos adicionales si se pasa la tirada de conocimiento de las artes marciales.

Cobra **vs** Grulla
Cobra **vs** Cobra Imperial
Dragón **vs** Garra de águila
Garra de aguila **vs** Serpiente
Hsin-I **vs** Hung Gar
Leopardo **vs** Tigre
Mantis **vs** Shaolin
Pájaro Shaolin **vs** Puño de algodón
Borracho **vs** Serpiente
Taichi **vs** Cuerda de hierro
Mantis **vs** Borracho
Karate **vs** Kenjutsu
Ceja blanca **vs** Shaolin

Rodeamos el pueblo y nos dirigimos a los pasos de la cordillera Chan, según se contaba, en alguno de aquellos picos se encontraba la tumba de Chan Cao "El inmortal", naturalmente muchísimas personas habían intentado encontrarla pero nadie lo había conseguido e incluso algunos nunca volvieron de su búsqueda.

Nosotros solo estábamos de paso, íbamos por caminos poco frecuentados para eludir las patrullas imperiales, o al menos eso queríamos pensar, pues nos topamos de bruces con un grupo de tres soldados y un tipo que no parecía ser otra cosa que un artista marcial capitaneándolos el cual comenzó a hablarnos.

-Vaya vaya, parece que os habéis despistado de vuestro camino, ¿o tal vez estéis justamente donde queríais?.-

Cuando le pregunté quien era se presentó siguiendo las normas del Man Hu.

-Mi nombre es Lobo Negro, discípulo de la escuela de la Ceja Blanca al servicio de Akinaro el regente del Imperio y veo que entre vosotros hay un Loto Rojo, de modo que debéis de ser los que andamos buscando.-

Li se adelantó un paso y dijo.

-Mi nombre es Li, hermano del Loto Rojo y tanto tu como tu maestro y el regente seréis vencidos, deja la cháchara y ven a luchar...-

Fuma y yo nos fuimos directamente a por los soldados, el enfrentamiento entre Li y Lobo Negro era algo que venía muy de antiguo entre sus dos escuelas.

Con Wanlung en la mano podía hacerme cargo sin demasiados problemas de dos de aquellos soldados, sus armaduras no eran rivales para mi hoja que tajo tras tajo iba haciendo saltar partes de su armadura y debilitando a mis adversarios, los cuales eran bastante lentos dicho sea de paso.

Fuma por el contrario sin armas estaba esquivando los envites de la espada enemiga, desplazándose de un lado a otro, agachándose y buscando el momento de golpear hasta que en un giro de pies se colocó tras su atacante y de un golpe con la mano en el cuello mientras gritaba expulsando todo su chi lo dejó seco.

Pero Li tenía bastantes mas problemas, Lobo Negro utilizaba un estilo ideado para vencer en el Shaolin, estaba perdiendo terreno, pero fue entonces cuando Li sonrió y dijo

-Ahora es cuando vas a probar de que estamos hecho los Lotos Rojos.-

Cambio de guardia completamente, el rostro de Lobo Negro se tornó en preocupación, Kyokushinkai, me dijo Fuma.

Li cerró las manos mientras le crujían los nudillos, se lanzó al ataque golpeando como si fuera de piedra mientras su enemigo solo logró bloquear dos de los ataques y luego comenzó a encajar aquellos golpes demoledores con los cuales se escuchaba el crujir de los huesos. Manos, codos, rodillas y piernas golpeando como las palas de un navío de guerra hasta que su enemigo se desplomó al suelo.

El combate había terminado, los dos soldados que aun vivían, pues no había querido matarlos salieron corriendo por el camino, nosotros volvimos a caminar sin decir nada...

JUSTICIA CELESTIAL

El Darma y el Karma son los nombres que reciben los platos de la balanza que todos los espíritus deben superar, y así son juzgados, según sus actos así serán tratados en su siguiente reencarnación. En el juego más que hablar de reencarnaciones podemos hablar de recompensa por jugar correctamente, a mejor juego con el personaje caído, más puntos recibidos en el siguiente y viceversa, a peor juego, menos puntos, hasta poder ser anulados por completo.

Ante la muerte de un personaje, un jugador se puede ver frustrado al quedar fuera del grupo, sentirse en desventaja... por ello la muerte de un personaje hace que el jugador reciba la llamada "Justicia Celestial" es decir, el director de juego valora sus buenas y sus malas acciones, el Darma y el Karma respectivamente. No las del personaje, sino las del jugador durante la partida, como interpretación, no hacer uso de conocimientos que tuviera él y que su personaje desconocía, introducirse en la trama de la partida, entregar una historia, sacrificarse por el resto de compañeros...

El director de juego hace de juez en este juicio y debe de valorar todos los factores anteriores más los que crea oportunos y determinar qué parte de la experiencia acumulada tiene el nuevo personaje del jugador.

Supongamos que un jugador ha jugado decentemente y ha resuelto misterios y planteado ideas pero su interpretación ha sido un poco aleatoria, de este modo el director decide otorgarle un 70% de su experiencia acumulada, eso es, la utilizada y la que esta sin gastar aún. El jugador crea un personaje normalmente pero a continuación utiliza toda esa experiencia en su personaje con los costes normales, como si hubiera jugado. En este ejemplo si el personaje hubiera tenido 80 puntos de experiencia hubiera recibido un total de 56 puntos extra.

PUNTOS DE EXPERIENCIA

A lo largo de las aventuras los personajes irán acumulando experiencia para gastarla en mejorar sus habilidades, estilos, características... la misión del director de juego es otorgar estos puntos de una manera imparcial, para ello puede utilizar la siguiente tabla que le ayudará en su trabajo.

El reparto de los puntos de experiencia viene descrito en el libro del Yin

HECHO	PE
Los personajes han cumplido plenamente con los objetivos	+3
Los personajes han cumplido sus objetivos parcialmente	+2
La aventura ha fracasado	-2
La aventura fracasó estrepitosamente	-3
El personaje ha elaborado un buen plan	+1
El personaje ha elaborado y participado en el plan	+2
El personaje se ha dejado llevar y no ha aportado nada	0
El jugador ha destrozado un plan	-2
El jugador ha representado correctamente al personaje	+3
El jugador ha representado excelentemente al personaje	+5
El jugador no ha sido capaz de representar su personaje	0
El jugador se ha dedicado a incordiar	-2
El jugador ha sido un auténtico tormento	Mátalo
Dificultad de la aventura	1-10
Por cada hora de juego	1
Por combates	Varía
Por equilibrio del Tao	Varía

REGLAMENTO AVANZADO

RANGOS DE HABILIDADES

Para diferenciar un estudiante de un maestro, un gran maestro etc, no sólo en las artes marciales sino en cualquier habilidad se debe de mirar la siguiente lista.

Como se puede comprobar, estos rangos son los mismos que los incrementos en múltiplos de puntos de experiencia para subir las habilidades. Esto es debido a que ir superando cada rango es cada vez mas difícil. Recuerda que para cambiar de rango hace falta un maestro que vuelva a abrir la habilidad.

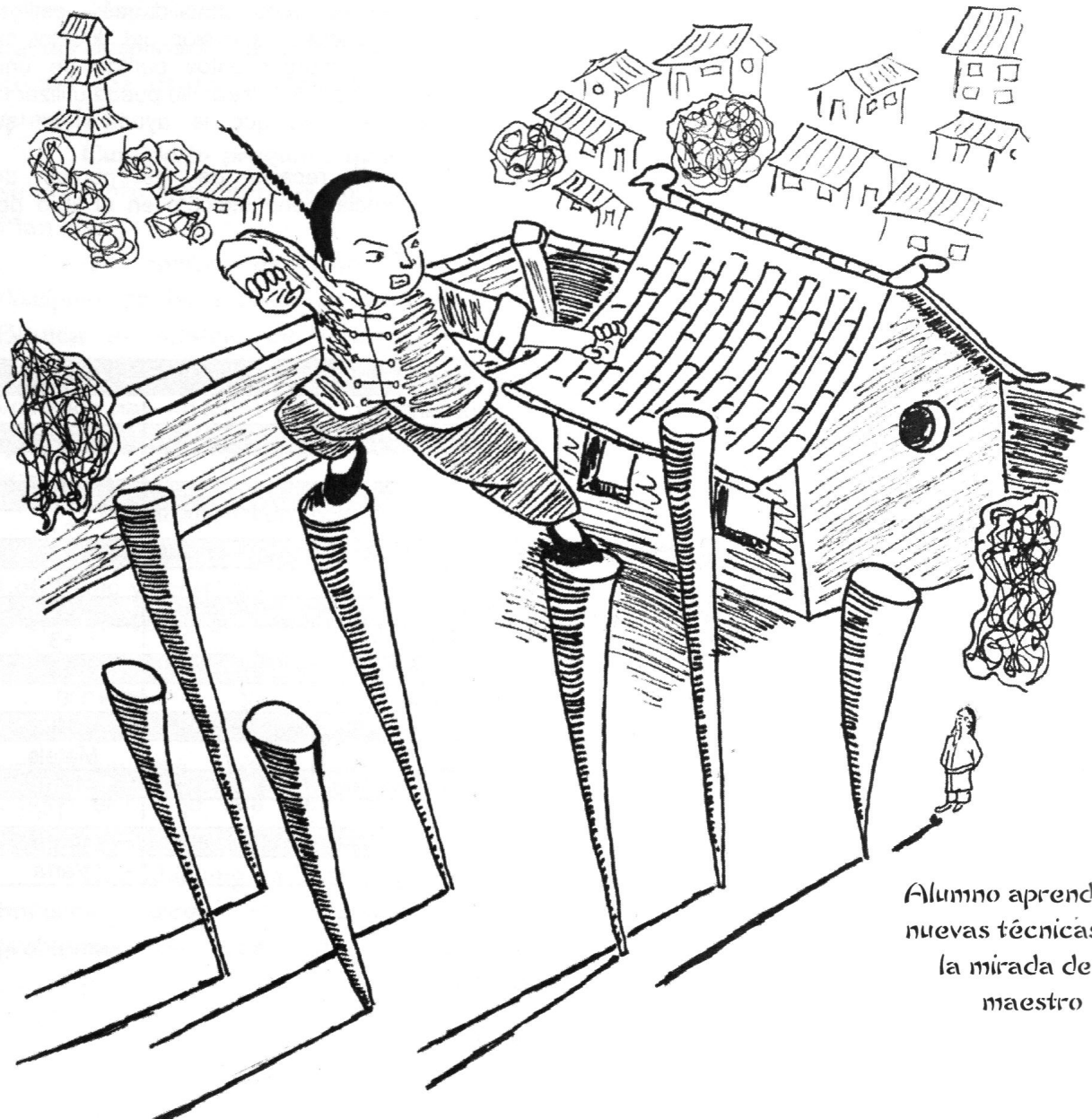
Nivel de Habilidad	Grado
1-50	Estudiante
51-70	Primer alumno
71-85	Maestro
86-100	Gran Maestro
+101	Maestro legendario

FAMA

Uno de los conceptos más importantes en el mundo Shan Hu es la fama, que tus enemigos te conozcan es algo muy importante que puede dar paso al Man Hu, o que puede abrirte las puertas de muchos lugares a los que de otra forma no se podría acceder, incluso matones y otros tipos de personajes de baja estofa pueden negarse en redondo a luchar contra alguien demasiado famoso

La fama se gana poco a poco y debe mantenerse, pues si la gente deja de hablar de las hazañas de un personaje este va perdiendo popularidad a menos que haya hecho algo muy importante.

Pero ¿cómo se ganan puntos de fama? Para eso te proporcionamos la siguiente lista. Ten en cuenta que la fama se mide en valor absoluto, de modo que aunque haya cosas que de "infama" la fama total de un persona es la fama menos la infama siempre en signo positivo para reconocerlo.



Alumno aprendiendo nuevas técnicas bajo la mirada de su maestro

Ej: un personaje tiene 4 puntos de fama por haber salvado a algunas personas de un ladrón, pero al tiempo se ha dedicado a mentir, ha matado a alguien sin razones, no ha cumplido los Man Hu.. y tiene –10 puntos de infama, su resultado total sería de –6 puntos pero para ver si alguien lo reconoce lanzando 1d100 seria con un total de 6, su fama total en valor positivo.

- **Cumplir con la palabra:** Cumplir con la palabra dada, si esto pone en peligro al personaje le otorga un punto de fama, y si además va en contra de sus principios le otorga otro pues ha mantenido su palabra frente a sus propios principios.
- **Realizar alguna hazaña:** Si el personaje realiza alguna hazaña, como vencer a un demonio el solo, rescatar al príncipe... recibirá entre 1 y 3 puntos de fama.
- **Vencer a alguien importante:** Cuando se vence a alguien con más fama que uno mismo se gana la parte entera del diez por ciento de la fama del enemigo menos la parte entera del diez por ciento de la fama del personaje que vence. (Hay que considerar que por vencer a alguien inferior no se gana fama)
  Ej: Un personaje de fama 14 vence a otro con fama 45, el vencido cuenta como si tuviera 4 ye l vencedor como si tuviera solo 1, (el 10%). De este modo el vencedor ganaría 3 puntos de fama. 4-1=3
- **Pérdida de fama:** Cuando un personaje no hace cosas continuamente va perdiendo su fama a razón de un punto al mes. Si tiene 50 puntos se considera famoso y la gente que no está involucrada en sus aventuras puede llegar a reconocerlo si pasan un tirada porcentual, si pasa a 100 puntos, el personaje ya no perderá este punto al mes sino al año. De este modo suelen ser conocidos los grandes maestros.
- **Otros puntos:** Hay otras formas de ganar puntos de fama, que serán otorgadas a discreción del director de juego.

Junto a la fama hay que poner adjetivos que vayan describiendo el renombre que tiene el personaje, ya sea por valiente, caballeroso, cobarde... pues es de esta forma como lo conocerán.

USOS DE LA FAMA

La fama puede usarse para poder intimidar a otros, utilizar influencias e incluso para hacer tiradas de liderazgo. Una tirada de fama puede sumar su efecto a las tiradas de interacción social con los demás, si la fama en cuestión está acorde con el uso que se le quiera dar.

MIEDO

El miedo es una parte importante en las partidas del género de terror dentro del mundo Shan Hu: fantasmas, demonios, vampiros... pueden causar terror en los personajes. Por ello, hay momentos en las aventuras en los que cuando se enfrenten a los monstruos deberán de hacer tiradas de AD para no quedarse paralizados o salir huyendo. Estas tiradas vienen descritas en el bestiario, pero si el grupo se encuentra en situaciones de terror, el director puede hacer que hagan tiradas de resistencia a un nivel de AD determinado por las circunstancias.

EL EQUILIBRIO DEL TAO

Esta regla es una forma de controlar las partidas, tanto para los jugadores como para los directores, consiste en hacer dos montones de contadores, y en cada montón se colocan tantos contadores como jugadores haya.

Estos puntos se pueden utilizar para:

- conseguir que un enemigo falle (no pifiar) una tirada, incluidas las de combate. Esto debe de hacerse antes de que el personaje haga la tirada en si.
- para lograr alguna acción que no sea se combate con un efecto de 10, aunque no se tenga la habilidad
- para crear un efecto cinematográfico sin necesidad de la tirada de numero doble.
- Como un punto de chi o de magia
- Para que otro jugador pueda liberar a otro de un golpe de muerte y lo deje tan solo inconsciente en el suelo (ojo que tiene que ser otro jugador) o para que director de juego salve a uno de los antagonistas de igual forma.

En principio cualquier jugador puede coger uno de los dados del yin y utilizarlo otorgándoselos al yang para que el director de juego pueda hacer uso de ellos pasándolos del mismo modo al lado de los jugadores. Es decir cada vez que alguien utiliza uno de estos contadores, lo recoge de su montón y lo deposita en el contrario.

Al final de la sesión se contabilizan los dados de cada lado, si el del yin (jugadores) tiene mas contadores estos reciben un punto de experiencia extra por cada uno. Pero si por el contrario, es el director el que tiene mayor numero de contadores, entonces reciben un punto menos en total por cada contador extra que tenga.

Si el numero total de contadores es impar se ignoraría el primer punto de desequilibrio en uno u otro sentido.

EL TABLERO DEL TAO

Se puede utilizar una impresión de un yin yang para la regla del equilibrio de Tao, de esta forma se representa mucho mejor la lucha entre las fuerzas que tienen lugar aparte de dar una vistosidad importante al juego.

¿PUEDEN ENTRAR MÁS CONTADORES EN EL EQUILIBRIO DEL TAO?

Por supuesto, aunque a tus jugadores no les gustará, a todos los directores les incordia que un jugador se levante en mitad de un combate para fumar, o que cuenten un chiste cuando otro jugador esta en un momento de tensión, que comenten la película del otro día cuando están hablando con el villano...

Cuando eso ocurra toma un contador de otro color y ponlo en tu montón, eso te dará una ventaja para poder fastidiarlos, además ellos no podrán utilizar ese contador, aunque se quede en su lado, una vez utilizado.

Cuando tengan dos se los puedes cambiar por uno normal, para que no se conviertan en puntos de experiencia, claro que este contador estándar ya si pueden utilizarlo normalmente.

EN EL CAMPO DE BATALLA

En las tierras imperecederas es normal que ocurran batallas, y cuando nos referimos a batallas no nos referimos a escaramuzas sino a ejércitos que se enfrentan en un choque de fuerzas donde la destrucción se apodera de todo y donde la razón deja paso a los instintos.

Estas reglas de batallas sirven tanto para discernir el éxito de las mismas como para introducir a los jugadores en ellas, ya sea como comandantes o en medio del fragor de la lucha.

En una batalla normal los dos ejércitos se encuentran frente a frente, ya sea en campo abierto o en un asalto a una fortificación. En este caso ambos lideres deben hacer una tirada de estrategia para determinar cuál es la mejor forma de colocar sus hombres, máquinas... el efecto de ambas tiradas debe de anotarse.

Una vez las tropas están dispuestas es el momento de las arengas: los líderes pueden soltar un discurso, motivando a sus hombres, y para ello se hace una tirada de hablar en público anotando también el efecto.

Por último, los generales de ambos ejércitos deben hacer una tirada de liderazgo para controlar a sus hombres en el combate, anotando el efecto de nuevo.

A la suma de los tres efectos se le añaden los modificadores por terreno:

Terreno	efecto
Posición inferior	-20
Campo abierto	-10
Aldea	-
Terreno superior	+10
Parapeto	+10 defensor -10 atacante
Fortificación madera	+20 defensor -20 atacante
Fortificación piedra	+20 defensor -20 atacante

El modificador por tipo de tropas:

Tipo de tropa	Efecto
Campesinos	-10
Milicia	0
Ejercito profesional	+10
Tropas de elite	+20

Por último, se debe calcular la proporción de tropas para tener el último modificador al efecto, de forma que una batalla de 3:1 daría +20, si es de 2:1 ofrecería +10...

Una vez averiguados, los efectos se comparan y aquel que sea mayor va ganando la batalla.

En un principio, estos modificadores son los básicos, pero el director de juego puede plantear otros por falta de suministros, etc, aunque se supone que, para simplificar, las tiradas de estrategia solventan los suministros y la de liderazgo la mejor estrategia para las tropas, claro que también se pueden modificar por un buen plan y demás ideas, lo mismo que una buena interpretación de una arenga puede modificar el efecto de la tirada de hablar en público.

Las batallas, al igual que los combates normales, se dividen en turnos de batalla, que son de duración variable, pero de al menos 5 minutos. En cada turno de batalla, exceptuando el primero, se debe hacer una tirada de liderazgo y sumar el efecto al terreno, posición y hombres que queden, además de la diferencia de efectos del turno anterior al general que hubiera ganado la anterior fase.

Para calcular las bajas se lanza 1d6 por cada 10 soldados en la batalla, restando uno por cada grado de profesionalidad de las tropas enemigas por encima de la que ataca, o sumando uno por cada grado inferior. De este modo, los campesinos contra un ejército profesional lanzarían 1d6-3, mientras que tropas de elite contra milicia lanzarían 1d6+2.

¿Pero cuándo termina una batalla? Una batalla termina de varias formas, bien cuando un general decide retirarse, cuando se rinde, cuando un bando se queda sin hombres, o cuando un líder pifia una tirada de liderazgo, en cuyo caso se supone que los hombres se rinden, desertan...

Naturalmente, en esto los personajes jugadores tienen mucho que ver, pues puede que sean los generales o sean sólo parte del ejército. De todas formas, en una batalla los jugadores deben seleccionar en qué parte de la misma van a luchar, ya sea uno de los flancos, la vanguardia y la retaguardia. Si es el general, por defecto debe de estar en la retaguardia para poder hacer las tiradas él mismo, si esta en otro lugar de la batalla se supone que ha dejado esa responsabilidad en un subalterno.

De esta forma, los personajes en cada fase de batalla deberán hacer una tirada en la tabla de eventos para determinar qué les ocurre, se supone que no pueden ir en grupo ya que las cargas, empujones... los separarán, aunque si un jugador acaba con su encuentro y la situación lo permite puede ayudar a otro que se encuentre en la misma zona que él.

Los encuentros básicos se supone que están formados por 1d6 extras, más el resultado en la tabla, exceptuando la retaguardia, que sólo tiene la tirada de encuentros.

Soldado del Dragón

Tirada	Flancos	Vanguardia	Retaguardia
1	Proyectil	Proyectil	-
2	Proyectil	Aguantar	-
3	Flanqueo	Choque de fuerzas	-
4	Choque de fuerzas	Choque de fuerzas	-
5	Choque de fuerzas	Hueco en las líneas	-
6	Comandante herido	Comandante herido	Brecha
7	Mensaje 1-2 FD 3-4 FI 5-6 vangu	Mensaje 1-2 FD 3-4 FI 5-6 vangu	Comandante herido 1-2 FD 3-4 FI 5-6 vangu.
8	Aislado	Primera línea	Mensaje 1-2 FD 3-4 FI 5-6 vangu
9	Aislado	Aislado	Refuerzos 1-2 FD 3-4 FI 5-6 vangu.
0	Duelo / especial	Duelo / especial	Cubrir retirada

Aguantar: el enemigo os supera momentáneamente, hay que resistir el envite contra 1d6 enemigos extra

Aislado: debido al empuje de la fuerzas enemigas te has quedado aislado de tus aliado y rodeado por 2d10 enemigos extra.

Brecha: el enemigo ha atravesado el frente, dirigiéndose hacia la retaguardia. Te enfrentas a 1d6 enemigos y la retaguardia se considera frente a partir de este momento.

Choque de fuerzas: las dos posiciones de los ejércitos se chocan dando 1d10 adicional de enemigos al personaje en esta fase.

Comandante herido: el comandante de tu sección ha caído herido, esta rodeado de 1d6 enemigos, tienes que ir a por él y llevarlo a la retaguardia. Tienes que rescatarlo en menos de 1d20 asaltos o morirá. Si estás en retaguardia debes ir desde allí a por él y dependiendo de dónde esté tardarás más o menos y puede que te quedes en esa zona de la batalla.

Cubrir retirada: un líder de tu ejército se retira a la retaguardia, pero es perseguido por un grupo de enemigos. Debes protegerlo de 1d6 enemigos.

Duelo: te topas de frente con uno de los oficiales, el general, un enemigo principal de la campaña... y tienes que luchar contra él.

Especial: el jugador tiene que hacer algo especial relacionado con la batalla, escalar el muro, derribar el puente...

Flanqueo: la maniobra del flanco ha funcionado y el personaje ha entrado entre las líneas enemigas, en la siguiente fase de combate el enemigo tiene que enviar refuerzos a la vanguardia, lugar donde te encuentras a partir de ahora.

Hueco en las líneas: se abre un hueco en las líneas enemigas, y puedes cargar contra la retaguardia del enemigo en la siguiente fase de la batalla.

Mensaje: el líder de tu sección te hace cruzar el campo hasta el lugar donde entregar el mensaje, tirando de nuevo por cada zona por la que tengas que pasar hasta llegar, ignorando el resultado de mensaje y lanzando de nuevo. Si no llegas con el mensaje tu líder obtendrá –30 a la siguiente tirada de liderazgo.

Primera línea: de repente estás en primera línea de batalla, te ves atacado por 2d6 extras más.

Proyectil: el personaje recibe una andanada de 1d6 proyectiles del enemigo.

Refuerzos: Uno de los grupos de batalla necesita refuerzos y te envían a esa zona, por el camino te encuentras 1d6 enemigos.

Aparte de estos eventos, como DJ puedes crear los tuyos propios e incluso utilizarlos para que los personajes tengan que hacer algo especial durante la batalla como buscar al líder enemigo o defender a un soldado en especial... las posibilidades son infinitas y un campo de batalla puede ser muy grande en algunos casos...

FANG CHONG
(TRATADOS DE ALCOBA)

Aunque este tipo de reglas no suelen aparecer en otro tipo de juegos y aún apareciendo suelen encontrarse en módulos de ampliación de reglas, en las tierras imperecederas el sexo puede ser una parte muy importante de la vida. No olvidemos que algunos de los hechizos son relativos a la seducción, y que es en las alcobas de los grandes señores donde se firman los tratados de paz con matrimonios concertados; y que en las zonas más marginales la venta del cuerpo no esta mal vista. Incluso algunos jugadores utilizaron este arte en las pruebas del juego para demostrar que el verdadero poder de Shan Hu no se encontraba en las artes marciales, la magia o el Chi sino en la cama, claro que en ocasiones se usaban conjuros para este fin. Además el amor es una parte importante del espíritu Shan Hu, y esto debe quedar representado.

En ambos imperios existen los conocidos libros de almohada, donde se exponen ideas, recursos... para que las relaciones sexuales resulten más placenteras. En estos libros, lejos de lo que se puede pensar, no existen situaciones soeces ni palabras malsonantes, todo se cuenta como una fábula que no deja lugar a dudas pero que no es hiriente a la situación ni a la lectura. En ellos se explica que el hombre es el Yang, la fuerza bruta, rápida y difícil de controlar, mientras que la mujer es el Yin, difícil de provocar pero difícil de aplacar. Estos conceptos taoístas, resumen que el Yang es el que ataca al Yin pero que este puede ser absorbido por un defensor hábil y no es extraño el caso de mujeres wujen que extraen la esencia yang del hombre después de haberlos seducido. De hecho, el nivel del conjuro de absorber vida tiene tan solo nivel 15 para mujeres y 20 para hombres si se realiza cuando se practica el acto sexual.

Naturalmente no se pretende exponer aquí un manual sobre el sexo Taoísta ni nada por el estilo, esto son las reglas aplicadas al juego de esas creencias, creencias que en Shan Hu son reales.

Pero para llegar al Portal de Jade existe un camino que hay que recorrer;

- Primero se ha de engatusar, a la otra persona, para ello se deben pasar una serie de tiradas con la habilidad de seducción, *la primera* provocará que la persona comience a confiar en su pareja, le contará algunas cosas, y tendrán algunos juegos como golpecitos, miradas, abrazos, caricias desde una posición alejada aún...si lo que ambas partes buscan es un final rápido con esta tirada puede ser suficiente, pero no se recibirán los bonos por juegos. *La segunda* provocará el acercamiento físico más profundo con besos, abrazos más prolongados, caricias algo mas íntimas y cariñosas, y el personaje puede dar información mas cercana... *la tercera* finalmente ya deja paso al sexo propiamente dicho, lo cual puede conllevar que el personaje acabe confiando en su pareja plenamente. Aún así, estas tiradas tienen un malus igual al efecto que la otra persona obtenga en una TR de su AD contra el ATR del que la intenta seducir. En algunas ocasiones se pueden hacer tiradas por actuar, música, ceremonias del té... como apoyo de este proceso. Si alguna de estas tiradas falla hay que repetir el proceso y si se pifia la otra parte puede sentirse ofendida y eso puede convertirse en un solo desprecio o en toda una aventura en si misma...
- Una vez empezado el acercamiento, está a punto de tener lugar la batalla: el yin y el yang se van a enfrentar, el yang ha de aceptar que es mas débil que el yin , y es por eso que este tiempo puede dar la clave para que todo acabe bien. Los juegos y preliminares tienen lugar en esta fase, pues por un lado se necesita conocer el terreno, las montañas, valles y colinas donde se luchará y por el otro la cantidad y calidad del armamento del enemigo. Se lanza 1d20 y se calcula el efecto con la AD para saber los minutos que duran estos juegos. Se puede utilizar una tirada de acupuntura para añadir las decenas del efecto a los minutos que dura esta fase, después se pasa a la acción propiamente dicha.
- Una vez llegados a la tercera fase es cuando el dragón de jade quiere entrar en su cueva. En esta situación se puede hacer una tirada

de yoga para añadir las decenas del efecto a los minutos que el personaje masculino tarda en depositar su energía yang y de que suba la marea. A este tiempo, y para simular la efusividad en la batalla, el hombre calcula la media entre su AD+CON contra el atractivo de la mujer por minuto, sumando +1 al ATR cada vez. Una vez se falle esta tirada se saben los minutos que ha durado y tras eso, los implicados hacen una tirada final de seducción, se hace la media entre ambos efectos, se le suma el tiempo transcurrido y se mira en la siguiente tabla:

-01	Pésimo Los personajes se vuelven misóginos o misándricos recibiendo –25 a la seducción permanentemente
02-20	Desastroso El acto no se termina de consumar por ninguna de las dos partes y ambos quedan decepcionados y con aversión el uno hacia el otro
11-20	Nada especial Las energías no confluyen en el momento apropiado y ambos reciben –10 a toda la actividad física en 24 horas
21-70	Normal Simplemente eso, normal...
71-80	Aceptable Los dos miembros de la pareja disfrutan y reciben un +10 a la interacción entre ellos
81-90	Muy bien La confluencia de energías ha sido muy buena y ambos se sienten con energías renovadas recibiendo +10 a todas sus actividades físicas durante 1d10 horas
91-99	Perfecto Todo ha ocurrido a la perfección, los dos personajes recuperan el chi y durante 24 horas duplican su tasa de recuperación del mismo.
00+	Celestial Ha sido algo digno del mismo palacio celestial, los tres picos han sido utilizados perfectamente y el yin y el yang se han compaginado como una danza mística, se aplica el resultado 81-90 y 91-99 conjuntamente.

ENFERMEDADES

En una campaña larga los personajes pueden meterse en situaciones insalubres, yacer con personas de moral dudosa, sufrir heridas que pueden infectarse...

Por ello hemos creado la tabla siguiente, en la cual pueden observarse una serie de enfermedades más o menos típicas de las tierras imperecederas, en ellas podrás ver desde un simple resfriado a la peste, su forma de contagio y sus estados de gravedad con las consecuencias tanto fisiológicas como en mecánica del juego

Cuando un personaje corre el riesgo de poder contraer una enfermedad se mira el porcentaje de riesgo de la misma, se le resta la constitución del personaje y se hace una tirada. Si esta tiene éxito el personaje ha contraído la enfermedad. En ese momento se lanza 1d10, que son los días de incubación que esta necesita para mostrarse.

Una vez llegado a este punto el personaje hace una tirada de su CON por 3 y entonces se consulta la siguiente tabla para saber el nivel de afección por la enfermedad.

TIRADA	NIVEL DE AFECCIÓN
Critico	Mínima
Éxito	Normal
Fallo	Grave
Pifia	Extrema

Se pueden hacer tiradas por medicina y de esta forma tratar al paciente para reducir en uno la severidad de la enfermedad, incluso en dos si se obtiene un critico.

Naturalmente para esta tirada de medicina hacen falta los ungüentos, remedios y medios necesarios, de lo contrario el medico no puede hacer nada por salvar al paciente.

Algunas enfermedades causan la muerte mientras que otras solo malestar general o pueden causar secuelas permanentes, de esta forma tus jugadores se cuidaran bien de no hacer ciertos menesteres o de cuidar su salud de forma mas o menos rutinaria.

RMEDAD	CONTAGIO	INFECCIÓN	LUGARES	SEVERIDAD
	75%	Pulgas	Ciudades con Poca o nula higiene	**Mínima:** Fiebre y debilidad, el enfermo esta semiinconsciente 1d6 días y al salir del coma tiene sus características físicas a la mitad recuperando un punto diario. **Normal**: fiebre alta durante 1d3 días dolores abdominales durante 1d8 días + las mínimas. **Grave**: igual que normal pero el personaje tiene un 45% de probabilidades de morir. Si sobrevive pierde 1d6 puntos en su característica de CON. **Extrema:** El personaje muere tras enormes dolores después de 1d8 días
lla	50%	Mosquitos	Zonas pantanosas con clima tropical	**Mínima:** Fiebres que reducen a la mitad las habilidades del personaje durante 1d6 días. **Normal:** Como la mínima pero 2d6 días. **Grave:** 3d6 días con mialgias, vómitos, dolores y fiebres que postran al sujeto **Extrema:** como grave pero con 24 horas de recuperación total y luego muerte causada por dolores extremos...
	70%	Piojos	Zonas pobres	**Mínima:** ligera fiebre durante 1d6 días con erupción cutánea y las habilidades física a la mitad. **Normal:** Delirios durante 2d8 días, tras ello –100 a todas las habilidades recuperando un +10 durante cada día de reposo absoluto. **Grave:** 1d20+2 días postrado con delirios y fuertes dolores abdominales, cuando se recupere perderá 1d6 en su FUE. **Extrema**: Muerte por fiebres y dolores en 2d6 días
culosis	25%	Aire	Afectados	**Mínimos:** 1d6 días de fiebre leve, con las habilidades a la mitad y cansancio generalizado, se necesita dormir el doble. **Normales:** Los mínimos durante 2d10 días con tos fuerte y 25% de esputar sangre. **Grave:** durante 10d10 días el personaje estará a la mitad de sus habilidades debido al cansancio y tosiendo con esputos de sangre, hay un 10% diario de morir, luego pasara por el estado grave. **Extremo:** muerte en 100+10d10 días en los cuales se sufrirán los efectos graves.
itis	40%	Aire	Lugares fríos	**Mínimos:** 1 día de leve dolor de garganta, -10 a la actividad física. **Normal:** 1d4 días con dolores de garganta que reducen en –20 la actividad física. **Graves:** 1d6 días con dolor y amargor en lar garganta, que reducen la actividad física a la mitad. **Extremos:** igual que en graves y luego aumenta a una gripe.
	35%	Aire	Lugares muy fríos	**Mínimos:** 1d4 días con leve mucosidad que da –10 a la actividad. **Normales**: 1d6+3 días con malestar general y algo de fiebre que reduce las habilidades físicas a la mitad. **Graves:** 1d4 días con altas fiebres y dolor muscular que deja al personaje a una cuarta parte de sus habilidades físicas. Después sufrirá los síntomas graves. **Extrema:** igual que graves pero en lugar de rebajar a estado normal avanza a una pulmonía.
nía	35%	Aire	Lugares extremadamente fríos	**Mínima:** 1d6+2 días con fiebre y mucosidades, la habilidades físicas reducidas a la mitad. **Normal:** 1d8 días de estado febril y semicomatoso con imposibilidad de hacer nada, luego 2d6 días mas con las habilidades reducidas a la mitad por dolores musculares. **Grave:** igual q en normal pero con un 45% de que el personaje muera durante el semicoma. **Extrema:** Muerte en 1d6+2 días por fiebres
	45%	Alimentos	Comer comida podrida o en mal estado	**Mínima:** Debilidad extrema durante 1d8 días, todas las habilidades se reducen a la mitad. **Normal:** debilidad durante 2d8 días, a partir de la mitad imposibilidad de hacer absolutamente nada. Tras la recuperación se pierde un punto en FUE y otro en CON. **Grave:** 1d20+5 días con delirios e inconsciencia. Perdida de 1d6 de FUE y CON, con un 25% de morir. **Extrema:** muerte en 1d12 días con violentos dolores
	20%	Contacto	Falta de higiene y/o contacto con otros enfermos	Sin estados de gravedad, es una enfermedad degenerativa sin cura la cual va pudriendo la carne del afectado. Cada mes el personaje perderá 1 punto de una de sus características aleatoriamente, cuando una de ellas llegue a cero el personaje muere.
os	45%	Contacto	Roce de una herida con suciedad	**Mínima:** dolores y convulsiones musculares leves durante 1d6 días en los cuales las habilidades físicas se reducen a la mitad. **Normal:** 1d8 días con ataques de fiebres intensas y semicoma, tras ese tiempo 3 días por cada día de fiebre de reposo absoluto para poder a estar en condiciones de moverse. **Grave:** como Normal pero con un 30% de morir en uno de los ataques de fiebre. **Extrema:** Muerte en 1d4 días por asfixia.
s	60%	Contacto	Sexo	Puntos rojos en los genitales. Aunque no es grave si es muy doloroso y puede crear malformaciones en los futuros hijos (25%) de las veces
rea	30%	Contacto	Sexo	En los hombres sensación de quemadura al orinar y una secreción amarilla en el pene, con un 20% de quedarse estériles, en las mujeres no tienen molestias pero transmiten la enfermedad
	60%	Contacto	Mordedura de un animal	Sin cura, esta enfermedad causa la muerte por locura del paciente en 3d10 días en los cuales se sufren ataques de locura y agresividad queriendo morder a los demás y echando espumarajos por la boca

CRUCE DE CIVILIZACIONES

En esta sección se representan las diferentes culturas ajenas a los dos Imperios más importantes. En su descripciones se muestran algunas particularidades de su vida para que el director pueda amoldarlas a su gusto siguiendo las directrices. Hemos procurado que la visión dada sea similar a la de culturas conocidas, aunque con sus diferencias para que sea menos difícil de imaginar e interpretar.

LOS SUREÑOS

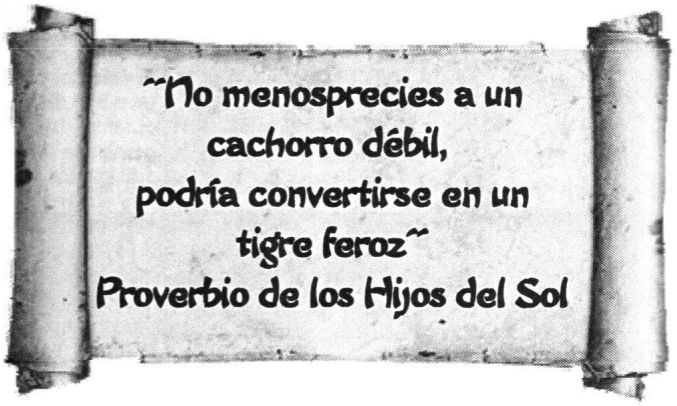
En el libro del jugador apenas se le dio importancia a estas culturas que componen el tercio inferior de las tierras imperecederas, apenas algo de su religión y cultos y sus armas más comunes pero estos individuos tienen un estilo de vida propio según el pueblo del que se trate.

LOS HIJOS DEL SOL

Al sur, mas allá de la gran muralla, viven en sus desiertos y llanuras los indomables Hijos del Sol, en un reino cuya población nómada viaja continuamente y cuya ansia guerrera no tiene límites. A pesar de ser guerreros muy poco disciplinados, son expertos en provocar emboscadas y ataques relámpago. Son formidables arqueros a caballo y sus lanzas de caballería son temidas por todos sus enemigos.

Son extremadamente protectores de sus mujeres, nunca dejarán que nadie se acerque a ellas. Mientras que los hombres se dedican a la caza, la guerra y el pastoreo, las mujeres cuidan de los niños y niñas, recolectan frutos, pescan, recogen agua y hacen la comida, aunque en momentos de necesidad incluso las mujeres lucharán.

Los niños empiezan pronto a ayudar a sus padres en labores de pastoreo y empiezan a ser instruidos en las artes de la guerra al cumplir 10 años



Una curiosidad de este pueblo es que sus jefes secuestran a sus esposas de otros clanes, incluso de otras culturas, tal vez este sea el motivo de protegerlas tan celosamente. Se cree que de cuanto más lejos sea la mujer, más suerte traerá al clan y mayor será la gloria de este.

Otra costumbre muy curiosa de este pueblo es sin duda su afición a la cetrería. Todas las familias suelen tener un águila o un halcón, y estos animales pueden cruzar las estepas y desiertos de una manera muy rápida siendo utilizados como vigías, para enviar mensajes y para la caza. También les encanta cantar y pasan gran parte de su tiempo cantando guturalmente mientras realizan otros menesteres.

La religión por su parte se basa en ritos familiares más que en organizados, tienen varios dioses principales pero mantienen las creencias en los elementos y temen por encima de todos los fenómenos naturales al rayo y el trueno, pues piensan que suceden cuando los dioses se han enfadado.

La organización política es prácticamente independiente por las familias y clanes dominadas por caciques, aunque todos le deben fidelidad al Khan o Gran Khan, una figura un tanto emblemática, pues el título en teoría es hereditario, pero no por sangre necesariamente, sino que el regente dicta quién será su heredero entre sus amigos, familia y guerreros más allegados. El gran Khan gobierna desde Nichon, una de las pocas ciudades de todo el reino.

Tienen pocas leyes entre ellos pero hay varias que nunca se saltaran; Jamás traiciones a tu Khan, nunca mates mujeres o niños, no olvides pagar tus deudas, no derrames sangre cerca de un pozo, y lucha contra tus enemigos hasta el final.

Dentro de estas normas existe la libertad de todo hombre de elegir a que Khan (señor) sirve y pueden cambiar de amo sin que ello se considere traición siempre que sea en época de paz.

La unión del reino se lleva a cabo por los mensajeros, que son unos jinetes rápidos que cabalgan para informar a las gentes de lo que sucede e incluso pueden llamar a la guerra a los clanes, momento en el cual se pueden reunir verdaderos ejércitos, en su mayor parte de caballería, aunque utilizan infantería para defender sus líneas y si es necesario, estos hombres montan en sus caballos y acuden al frente como los demás guerreros.

Sus construcciones son extrañas para el resto de los habitantes de las Tierras Imperecederas, pues construyen con madera y pieles los yurkas, base de la unidad familiar, estas pieles de animales son curtidas por ellos mismos, pero su interior es cálido y confortable de modo que forman aldeas casi permanentes.

Gran parte del temor que desprenden es debido a que han desarrollado algunos artilugios bélicos muy sofisticados. Entre ellos cabe destacar un tipo de estribos que les permiten cabalgar sin usar las manos y disparar incluso hacia atrás sin demasiada dificultad, las cabezas van protegidas por yelmos de metal y piel que les protegen con un índice de 1d6 en cabeza y cuello, y sus ropajes de pieles y lanas duras, así como sus petos de metal les dan un protección de 1d6 en todo el cuerpo y 1d10 en el pecho con tan solo -5 de penalización. La resistencia de estas armaduras es de 50 puntos.

Este pueblo guerrero y nómada siempre estaba ansioso por tener más tierras donde poder asentarse y llevar a sus rebaños, por esta razón muchas veces los clanes están en guerra entre ellos, pero cuando el Gran Khan da la orden de que cesen las hostilidades todos obedecen. Esta es la razón les hizo mandar una expedición al oeste, adentrándose al sur de las Tierras de las Hadas encontrándose con los Hijos de la Luna, unos hombres fornidos y oscuros como la noche. Al principio, el choque entre estas dos culturas fue violento, pero los Hijos de la Luna no podían hacer nada contra las huestes invasoras, más avanzadas y preparadas, por esta razón, los enfrentamientos duraron poco tiempo y finalmente el cónclave de ancianos que gobernaban las tribus locales rindieron pleitesía y prometieron amistad a los invasores. De este modo, las dos naciones se unieron creando lo que ellos llaman Ladore.

Otra cosa que este pueblo tiene muy arraigada son sus expresiones de lucha sin armas tales como la lucha sureña, y el boxeo, este último se ha enseñado también a los Hijos de la Luna, pero la lucha sureña es un símbolo en esta nación y de ella se escogen a sus campeones... y aquel que gana algún torneo importante es considerado como un héroe hasta el siguiente convirtiéndose en el protector de toda la nación, lo cual se considera todo un honor, lo mismo que el considerar a otro su hermano, cuando esto sucede se hacen un corte en la mano, vierten unas gotas en un cuenco y beben las dos personas, creando una unión mas fuerte que la de ser de la misma madre.

LOS HIJOS DE LA LUNA

Este pueblo extraño se unió, como ya se ha dicho, a los Hijos del Sol tras una expedición de estos a las Tierras de la Hadas. Esto rompe la creencia de que el mundo de las Hadas está lleno de demonios y que nadie vuelve de allí, a menos que se considere a estos humanos como demonios propiamente dichos, pues es sabido que algunas de sus tribus son caníbales y en otras los prisioneros son desollados vivos y se cuecen sus cabezas reduciéndolas de tamaño para ser llevadas por los hechiceros en amuletos, collares...

Otra cosa que hace crecer esta creencia es que de todas las razas humanas (esto incluye a los hengeyokai) son los únicos inmunes a la corrupción mágica. La creencia popular dice que el color de su piel es debido a que la oscuridad se ha arraigado en su sangre por vivir en las Tierras de las Hadas, pero la realidad es que esto es debido al tiempo que llevan viviendo en estas tierras abandonadas y que han aprendido a controlar esa energía, al estar viviendo en pleno contacto con la naturaleza y tener conceptos diferentes del bien y el mal.

Pero a pesar de estas supersticiones los Hijos de la Luna son un pueblo muy heterogéneo. Cada tribu puede tener costumbres totalmente distintas los unos de los otros, desde los que devoran a sus enemigos para obtener su fuerza, hasta los que creen que se debe matar a un león para ser mayor de edad. Pero tienen cosas en común, y es que todos ellos adoran a los elementos: los ríos, los truenos, el sol, las montañas... pero siempre y por encima de todos los dioses, espíritus y ancestros está la Hermana Luna, aquella que vela por los espíritus y vigila a los vivos. Este pueblo tiene un curioso ritual sobre sus hijos, pues la primera noche de luna llena tras el nacimiento, el padre se lleva al pequeño, lo alza al cielo y recita una estrofa en su idioma.

"¡Mira!
¡Oh, Gran Hermana Luna!
¡Lo único que es más grande que tú!"

Las ceremonias religiosas suelen tener lugar casi siempre de noche alrededor de una hoguera mientras se efectúan cánticos y bailes a ritmo de tambores que van sonando cada vez mas fuerte y rápido, al tiempo que los chamanes o sacerdotes van entrando en éxtasis para comunicarse con los ancestros o para conseguir los favores de la naturaleza. Estas ceremonias suelen ser comunitarias incluso a veces pueden englobar a más de dos o tres tribus cuyo sonido puede oírse a kilómetros de distancia.

Militarmente hablando no son muy avanzados, aunque son una fuerza de infantería muy versátil. No usan espadas y sus armas se limitan a lanzas, escudos y cerbatanas (1d2 puntos de vida y (+10 / 0 / -30 /)) con dardos en los que ponen potentes venenos obtenidos de batracios de sus tierras y de serpientes: estos venenos tienen una fuerza de 18 a 30 y causan desde la muerte en pocos segundos a la parálisis completa. También son comunes los arcos con las flechas bañadas en estas mismas sustancias y los cuchillos o dagas de hueso, los cuales se atan a los pies y se utilizan con su arte marcial (Capoeria).

Son muy comunes sus chamanes y brujos o hechiceros que son casi wujen del mundo civilizado, aunque sus conjuros varían tanto como la cultura de una tribu a otra, desde los que hacen magia vudú hasta los que se especializan en el contacto con los ancestros.

Otra característica de este pueblo es que en sus ceremonias religiosas suelen utilizar ciertas sustancias alucinógenas y como de costumbre varían mucho de unos a otros quedando a merced del Dj los efectos y características.

En la base de su sociedad están las mujeres y los niños, sobre ellos los cazadores y guerreros, aunque ha sido constatado que hay tribus donde las mujeres son las guerreras. Los poblados están controlados por jefes, que son aconsejados por el cónclave de la tribu, formado por los más ancianos y junto el chamán. No suele ser extraño que el jefe de una tribu sea también miembro del cónclave o incluso el chamán de la misma.

En el centro del poder se encuentra el Cónclave de la Voz, en la ciudad de Dagash, aunque ningún habitante de los dos Imperios haya llegado vivo allí y vuelto para contarlo. Esta es la única ciudad construida en piedra de todas sus tierras y en ella se encuentra dicho cónclave, el cual aconseja al Gran Rey, cuya familia proviene de los dioses y según se dice tiene el don de sanar las heridas provocadas por el fuego y de convertirse en algún tipo de felino cuando lo desean, por ello no es extraño que el símbolo real sea la piel de estos animales. La Guardia Real es la única que lleva espadas en todo su reino, estando compuesta casi por completo por los miembros de la familia real.

TIJIN

Esta ciudad fue fundada hace muchísimos años como puesto comercial del Imperio, pero con el tiempo se fue convirtiendo en ciudad estado, y aunque como lugar interesante se describe más abajo en esta sección nos interesa comentar las características de sus gentes.

Son unos comerciantes extraordinarios, la mayor parte de ellos suelen ser buhoneros, esclavistas, mercaderes... les gusta vivir en sus mansiones blancas llenas de fuentes, terrazas y arcos que dan al hăi cuì (Mar esmeralda) a través del cual llegan barcos del Imperio de Jade, del Imperio del Manto blanco y de Saer Thai.

Otros son viajeros seminómadas que realizan la ruta de las perlas para enriquecerse. Pero casi todos, sin importar el sexo, acostumbran a llevar joyas de oro adornando sus trajes de colores rojos, amarillos, negros y blancos

La religión entre este pueblo es monoteísta, solo consideran un Dios, venerándolo varias veces al día y teniendo muchísimas normas religiosas para no enfurecerlo, como la prohibición de no beber alcohol o comer ciertas carnes. Pero a pesar de ello tienen otros placeres que otras religiones no permiten, o solo permiten a las mas altas esferas, como por ejemplo la poligamia, en esta cultura la mujer es prácticamente secundaria, estando a veces por debajo de los esclavos, pero eso no es excusa para que ellas no tengan cierto control sobre los hombres, sobre todo porque muchas de ellas han ido desarrollando sus propias versiones de los conjuros de las geishas, y según se dice, algunas de estas mujeres son capaces de romper el alma de un hombre con tan solo una mirada de sus profundos ojos como el mar. O de hacer enloquecer a más de un señor con sus bailes.

Militarmente no son demasiado poderosos, ya que solo mantienen una ciudad estado y algunas tierras de alrededor, pero sus guerreros son tan buenos como los de cualquier otro lugar de Las Tierras Imperecederas. Pero mantienen a la secta de los assasin, un grupo de fanáticos que no conoce el miedo a la muerte ya que después de esta vida les espera una vida mejor según sus escrituras sagradas.

Su piel es algo mas oscura que la de los Hijos del sol pero sin llegar al marrón de Saer Thai o al negro de los Hijos de la Luna. Sus cabellos son ondulados y van desde el castaño claro al negro. Sus ojos varían desde el azul, al negro incluso el verde en algunas familias y siempre son mas redondeados que en el resto de los pueblos de tierras civilizadas.

SAER THAI

Este pueblo se encuentra esparcido entre las islas del Sureste del continente. Son grandes artesanos de marfil, buenos navegantes y soberbios pescadores, son un pueblo relativamente pacífico, que no cree en la violencia, llevando una vida equilibrada en las enseñanzas del budismo. Aunque sus estilos de lucha son realmente duros, no se caracterizan por su complejidad exceptuando el Krali Palla.

Más que un país, son un cúmulo de pueblos con una cultura común muy arraigada y con un mismo idioma. Entre ellos las mujeres tienen un papel muy importante y no hay distinción de sexos prácticamente en nada. De hecho, es bastante común que cuando es un hombre el "rey" de una isla tenga un cuerpo de guardaespaldas compuesto exclusivamente por mujeres. Aunque las mujeres suelen estar motu propio en un segundo plano, controlando el gobierno de las islas, poblados y casas desde detrás de un hombre al que saben manejar.

Físicamente son morenos, de ojos oscuros y rasgados, aunque en menor medida que sus vecinos del continente. Sus rasgos, más redondeados que el resto de los habitantes de las tierras imperecederas, hace que sus mujeres sean muy deseadas en el resto del mundo como esclavas, mientras que los hombres suelen tener barbas negras como la noche.

A los varones les encantan las ropas de colores brillantes bordadas en oro, así como los adornos tipo zarcillos, anillos y medallones; los pantalones amplios y un tipo de calzado muy suave y adaptable, aunque muchas veces sólo llevan sábanas a modo de togas o taparrabos, cuando están trabajando en el campo, pero siempre cubren sus cabezas de largos cabellos negros con turbantes.

Las mujeres suelen vestir ropas humildes cuando trabajan, al igual que los hombres, pero en ceremonias religiosas o en momentos especiales gustan de llevar finos trajes de seda comprada en Tijin con anillos brazaletes, diademas y cinturones de oro o plata. Sea como fuere, suelen llevar un velo, por fino que sea, que suelen cerrarse para cubrirse desde la nariz hacia abajo, mostrando unos ojos siempre brillantes. Esto es considerado un adorno de belleza ya que no les oculta el rostro sino que envuelve en un alo de trasparencias como si fuera una neblina

Hay que hacer mención a sus fiestas no religiosas, cuando las mujeres seducen a los hombres con bailes rituales moviéndose como el oleaje del mar, al que adoran tanto como a los dioses.

Debido a su modo de vida pacífico, en ocasiones han intentado ser atacados por otras naciones, como los habitantes de Hokka, que aunque deben lealtad al Imperio de Manto Blanco, hacen incursiones a estas islas, o por los Kojin el extraño pueblo que vive bajo las aguas del hăi cuì . Pero todos han descubierto que saben defenderse con uñas y dientes, demostrando la efectividad de sus estilos de combate y un uso casi perfecto de sus extraños cuchillos.

No comen carne, a menos que no tengan otra opción o hayan hecho un esfuerzo físico muy grande, pero lo compensan alimentándose de pescado y verdura. Este hecho hace que tengan gran número de sacerdotes, pues al no tener que renunciar a tanto, les es mas fácil sobrellevar la vida de escasez del clero.

Tal vez sea por este tipo de vida que no hay wujens entre esta apacible gente.

Aún a pesar de ser un pueblo tranquilo, muchos de ellos hacen viajes por otros países. Aunque no es muy común encontrárselos, algunos comercian tierra adentro con sus productos, pero nunca dejan de lado sus tradiciones ni a su tierra a la cual parece que llevan en sus corazones allí a donde van.

SHIKOMES Y BAKEMONOS

Posiblemente sean las dos razas más despreciadas de todas las tierras imperecederas. Se adaptan a casi cualquier clima y situación, se dice que incluso en las grandes ciudades existen colonias de estas criaturas en las cloacas. Su cultura no es que sea muy elaborada, usan cimitarras, arcos, dagas y escudos, aunque en su arsenal se puede encontrar cualquier cosa que le hayan podido quitar a alguna victima. Su sociedad está dirigida mediante la violencia, tanto justificada como gratuita y el jefe es el más violento de todos ellos. Generalmente el líder está rodeado de chamanes (exactamente igual que los wujen), si se trata de los shikomes o de expertos tatuadores si se trata de los bakemonos.

En ocasiones, los shikomes tienen esclavizados a los bakemonos para que trabajen para ellos y los tatúen, aunque los bakemonos luchan ferozmente antes de rendirse a sus primos mayores.

Por norma general, ambas razas suelen servir a algún wujen de gran poder, o a algún tipo de demonio.

Por si su predisposición hacia el mal y su violencia no fuera suficiente, estos seres, en su sociedad han desarrollado un estilo de lucha que está fuera de los cánones humanos. Ni tan siquiera el ninjutsu, ni el cobra rey son tan rastreros como el HulkShu. Fuera de leyes de honor y de respeto, los practicantes de este estilo parecen llevarse tan sólo por la crueldad de sus practicantes. Un arte marcial cruel para una raza sin escrúpulos.

"Durante mi estancia en la Montaña del Pico Cortado, como aprendiz de Shan Tar, en las artes oscuras, pude gozar de inmunidad para relacionarme libremente con una tribu Shikome de la zona y estudiar su comportamiento.

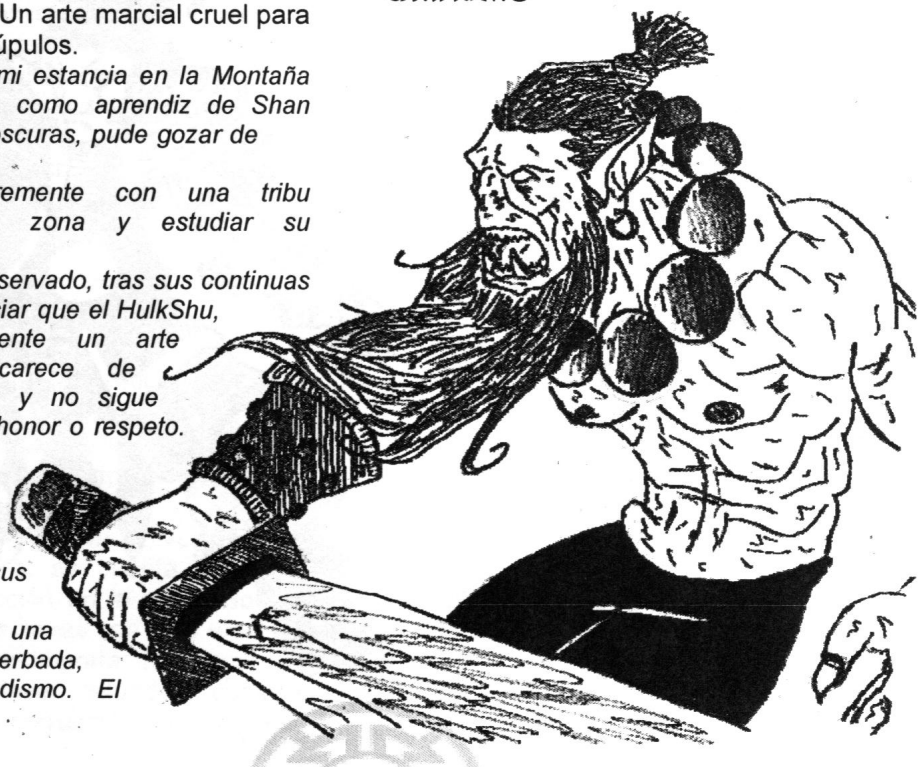
"Por lo observado, tras sus continuas peleas pude apreciar que el HulkShu, no es propiamente un arte marcial, pues carece de restricción alguna y no sigue ninguna regla de honor o respeto. Tampoco posee una filosofía asociada conocida, aunque todos sus practicantes destacan por una brutalidad exacerbada, que roza el sadismo. El HulkShu es una forma de combate vil y rastrera, que reconoce la necesidad de incapacitar al oponente, por encima del honor."

Extracto de: Los viajes de Liu Chang.

Los bakemonos han desarrollado un tipo de magia que difícilmente enseñan a otros. Esto les ha valido la supervivencia en muchos lugares del mundo bajo el yugo de sus primos mayores, pero al ser un pueblo cobarde prefieren vivir como esclavos una vez que les capturan a luchar, por miedo a la muerte. Eso sí, existe un dicho shikome que se ha trasmitido a otras razas que han tratado con los bakemonos: *"Nunca te fíes de un bakemono complaciente"* de hecho, muchos pueblos han llegado a llamar bakemonos a los esclavos. Este dicho viene de que si los shikomes son crueles y sádicos en extremo, sus primos pequeños no les van a la zaga en ser ruines y rastreros. Pero su supervivencia sin duda, tiene su secreto en los tatuajes que realizan.

Los shikomes tienen los cabellos por norma general de color blanco, los ojos de un color amarillento rojizo, lo cual denota su naturaleza violenta y la piel grisácea o verdosa, con una corpulencia mayor que la de muchos humanos aunque algo mas bajos. Mientras que los bakemonos son pequeños y huidizos, con la piel anaranjada y los ojos y el cabello color granate.

Shikome



ENANOS

Esta, posiblemente, sea la raza más misteriosa de todas las de las tierras Imperecederas. Vinieron realmente del corazón de los bosques de las tierras de las Hadas, según dicen sus leyendas, por que un mal comenzó a crecer en la tierra, el cual, controlaba los árboles que ellos protegían. Intentaron enfrentarse a aquel mal, pero sus mejores guerreros desaparecieron en las espesuras, de modo que todos los clanes, guiados por jefes de gran valor y sabiduría viajaron hacia las tierras de la nieve para escapar de aquello que los perseguía y encontraron las antiguas tierras del Imperio del Manto Blanco, donde el Emperador les prometió nuevos bosques para ellos si lo ayudaban en una guerra contra el sur. Ellos aceptaron, y tras su victoria tomaron aquello que les fue prometido.

Si hay alguna cultura con tintes a lo que podemos considerar occidentales en Shan Hu, esta es sin duda alguna la de los enanos. Aunque muchos hayan tomado características de las Tierras Imperecederas, cambiando sus armas por la de los samuráis, los maestros de armas de esta raza son conocidos por preferir detener un golpe en seco a esquivarlo.

Este pueblo es poco proclive a la reproducción, y no son demasiados para ser una amenaza para los humanos, pero son temibles guerreros. Entre sus líneas no se encuentran nada más que soldados, ocasionalmente un samurai que suele ser el jefe y aparte, maestros de armas y algunos médicos.

En el combate son bastante pragmáticos y confían más en armas y armaduras que en estilos de combate, aunque llegado el momento del cuerpo a cuero han desarrollado un estilo de lucha bastante efectiva, el Nalka, estilo que guardan como si de oro se tratase, convirtiéndolo en un tesoro racial.

Son los únicos que han desarrollado el uso de las armas de fuego de forma personal, llevando unidades armadas con mosquetes (cañas de bambú con un percutor de chispa que dispara un proyectil de metal), capaces de perforar las armaduras ocasionando grandes heridas entre las fuerzas enemigas.

Mosquete 1d10 (+30/+0/-25/-40/-55) ignora 5 puntos de armadura. Aunque tarda en cargarse 10 acciones.

Su peculiar visión de la guerra les ha hecho que todas sus armas sean virtualmente mas robustas, esto les implica un +1 al peso y al daño.

En la religión suelen ser bastante supersticiosos, creen que las nieblas ocultan a los demonios y adoran a los fenómenos violentos de la naturaleza como el trueno, los volcanes, las cascadas... sus rituales suelen acabar e fiestas con bebidas alcohólicas, pruebas de sangre, violentas de habilidad con armas y con combates de armas para mostrar quienes son los más fuertes. Aunque cuando no están realizando estos rituales o están en guerra son un pueblo muy prudente y sociable.

Físicamente son mas bajos que los humanos, de ahí su nombre, aproximadamente como los shikomes, muchísimo mas densos musculármente, tienen la piel mas oscura que los humanos pero dura como el cuero o la corteza de los árboles, los ojos suelen ser marrones o negros, con forma redondeada y apenas tienen bello por ninguna parte del cuerpo que no sea la cabeza.

LA MAGIA DE ESTOS PUEBLOS

Hay que considerar primero que todos los pueblos tienen acceso a los conjuros del libro del jugador, aunque puedan cambiar un poco en el efecto visual, por ejemplo: una geisha del norte usando sus bailes, los realizaría de una forma totalmente diferente a una bailarina Saer.

Después de esta aclaración, podemos introducir en este apartado el listado de algunos conjuros de otras razas.

TATUAJES

Los tatuajes son un tipo de magia muy poderosa aunque a simple vista no lo parezcan. Para que un tatuaje tenga efecto, el tatuador debe imponer su magia en ellos, por lo que requiere la tirada correspondiente de corrupción mágica. Los bakemonos son inmunes a la tirada por estos conjuros.

Un personaje puede llevar tantos puntos de magia en tatuajes como su tamaño, pero si estos puntos de magia de tatuajes superan los puntos del tamaño del tatuado, entonces se consideran como puntos de oscuridad directamente.

Cuando se realiza un tatuaje, se produce un daño general igual al nivel del tatuaje.

El tatuador tiene que aprender cada uno de estos tatuajes como si de conjuros diferentes se tratase.

Tatuajes de características: Nivel 15. Aumentan en un punto una característica, se ponen en el casillero de especial.
Según la característica el dibujo varía, algunos ejemplos son:
FUE: dragón, oso, león...
CON: Castillo, torres, tortugas..
REF: Tigre, serpiente...
IN: Águila, araña...
ATR: grulla, gato...
AD: Buda, templo, camaleón...
INT: Buho, mono...

Tatuajes de habilidades: nivel 10. Otorga un 5% adicional a una habilidad. El dibujo tiene que ver con la habilidad en cuestión, guerreros para algún arma, herramientas para alguna profesión...

Tatuaje de armadura: nivel 5/10/15 dependiendo de si se cuenta con 1/2/3 puntos de protección en la zona. Sólo se pueden llevar dos zonas con este efecto, si se llevan más no importa, los puntos de magia que se lleven tatuados, contarán para la tirada de corrupción mágica. Claro que a los bakemonos esto les es indiferente, pues son inmunes a este efecto por tatuajes.
El dibujo es una armadura más o menos decorada dependiendo del tatuador.

Tatuajes de la suerte: 1 nivel por cada punto de suerte que se desee incrementar. Los dibujos suelen ser, monedas anillos, algunos buda...

Tatuajes de protección contra demonios: 1 nivel, por nivel al que el demonio deberá hacer una TR de su AD para acercarse a menos de 3 m del objetivo, aun así puede hacer ataques a distancia. Los dibujos van desde budas, kamis, símbolos tantricos...

EL YUDÚ DE LOS HIJOS DE LA LUNA

Entre los conjuros de estos individuos se encuentran algunos como convocar fantasmas o los espíritus de los muertos, aunque con rituales diferentes a los de los hechiceros de los imperios. Generalmente, utilizan sustancias alucinógenas, mascaras, bailes... aunque el efecto es el mismo, su magia es mucho más lenta, pero tienen algunos conjuros que los demás pueblos no comprenden, estos conjuros son:

Crear un zombi vivo: para este menester los hechiceros atrapan peces globo, a los cuales extraen el veneno. Este veneno en ciertas épocas del año, tiene una fuerza enorme y sus toxinas provocan la muerte clínica aparente del sujeto durante horas o incluso días, aunque no esté muerto en realidad. Cuando despierta, está aturdido y desorientado y prácticamente sin voluntad haciendo lo que el hechicero le mande. Para mantener este estado en los zombis vivos, los hechiceros suministran periódicamente una dosis de este veneno en una versión más suave. Si el individuo deja de ingerir las toxinas, poco a poco va volviendo a recuperar la voluntad.

La creación de las sustancias se considera un conjuro y tiene como nivel 10 para la que provoca la muerte aparente y 8 para la que mantiene al zombi. Los niveles del veneno son 25 y 18 respectivamente.

Estos individuos no son muertos vivientes ni nada así, por lo cual tienen sus habilidades normales y les afectan las armas comunes.

Muñeco vudú: (nota: antes de nada decir que aquí se describe una forma inventada, no la real). Nivel 15. Para realizar este conjuro es necesario crear un muñeco de tela relleno de arena o serrín y cosido con pelo, una vez realizado el muñeco hay que

injertarle un mechón del cabello de la victima (no necesariamente de la cabeza) y después vestirlo y darle similitudes con la victima. Esto requiere que el mago invierta parte de su esencia, lo cual se representa con el nivel.

Una vez terminado el muñeco, se puede dañar al objetivo, ya sea clavándole agujas (cada una hace 1d6 puntos de vida en la zona donde se haya clavado, no se aplica aguante), se puede desmembrar, lo cual provocara 1d12 puntos de vida, igual que antes y la inutilización del miembro. Si es la cabeza el personaje morirá. Y también se le puede prender fuego, esto provocara 1d8 puntos de vida generales a la víctima por asalto, hasta que muera debido al daño o hasta que el muñeco sea destruido por el fuego (1d6+3) asaltos, momento en el que el personaje también morirá. Se pueden hacer tantos efectos como se deseen, a discreción del hechicero y del DJ.

Cada vez que se realiza uno de estos efectos, se considera un conjuro de nivel 5 y la víctima tiene derecho a una TR de su AD contra la del hechicero. Estos conjuros solo tendrán efectos hasta una distancia igual a la AD del mago, en kilometros y por cada kilómetro superior al primero, se considera que el mago tiene un punto menos en la AD para la tirada.

Para acabar con este conjuro o bien se elimina al hechicero, o bien se consigue el muñeco y se le extrae el cabello, se descose y se deja caer su contenido.

ALGUNOS LUGARES DE INTERÉS

En esta sección se presentan algunos lugares de interés. Tan solo son un ejemplo de lo que hay en las tierras imperecederas. Además de estos hay otros muchos como la ciudad de la sangre, lugar donde Chan mantiene escondidos los cinco corazones, las ciudades enanas, o la ciudad de Dagash, pero con los que aquí exponemos, el director puede hacerse una idea del mundo, que es lo que se busca en este manual. Próximamente se hará un completo atlas de las Tierras Imperecederas.

LA CIUDAD DEL ARCO IRIS

Esta formación rocosa es realmente espectacular, se encuentra al sur de las montañas del águila, pertenecientes a las tierras de los hijos del sol, tiene muchísimos kilómetros y cualquier persona que no conozca la zona se perdería sin remedio. Consiste en una formación rocosa calcárea que ha sido erosionada, dejando a la vista los estratos de colores por todos los rincones de las gargantas, cortados, caminos, colinas... es un terreno yermo, pero las tribus que viven aquí encuentran todo lo que necesitan, cuevas para vivir agua fresca todo el año por torrentes secretos, incluso crían cabras montesas.

En la parte más oriental se refugian bandas de bandidos pertenecientes a los hijos del sol y a desertores del Imperio de Jade, para asaltar las caravanas de la ruta de las perlas.

En estas tierras, antaño pacificas cuyo máximo peligro eran las serpientes, los escorpiones, algunos gigantes y los lobos, la gente había aprendido a convivir con esta fauna, transmitiéndose mensajes a través de águilas, halcones... incluso hacían fiestas de ganado en primavera en las márgenes de los arroyos, pero desde que la luz se fue las criaturas del gran bosque no han tardado en adentrarse en este laberinto tomando cuevas y lugares de refugio para los humanos y otros seres, ya sean animales o despreciables Shikomes y Bakemonos, aunque estas dos razas tan adaptables sólo sufrieron un impacto inicial con la venida de arañas, mukades...

Aun así este lugar es fascinante, lleno de antiguas ruinas de monasterios, de gente variopinta, aventuras, monstruos, tesoros y un paisaje espectacular.

Ideas para campañas/aventuras: Los jugadores acaban en estas tierras por motivos que pueden ir desde la búsqueda de alguna reliquia en un monasterio en ruinas, la caza de shikomes, ser proscritos que han decidido esconderse aquí... todo esta tranquilo durante días cuando de repente... aquí pueden aparecer directamente criaturas, un pueblo entero a la fuga que les cuenta que hay algo que acecha en las cuevas, encontrar un muerto viviente al cual hay que descubrir como vencer, ver a un mukade por algún valle, un wujen que pretende hacerse con el control de un demonio... todo mientras los peligros naturales y no naturales de la zona acosan a los jugadores.

LA RUTA DE LAS PERLAS

Esta es la ruta que cruza de norte a sur las tierras de los hijos del sol, al norte tiene la gran muralla del Imperio de Jade y al sur llega a una ciudad costera llamada Tijin, que vive de la pesca y del comercio con los Saer y con los Kojin, una raza de humanoides con cabeza de pez que venden perlas a cambio de mercancías como cerámicas y objetos de metal que ellos no pueden obtener.

La ruta está llena de aldeas fortificadas que pertenecen tanto al imperio como al Gran Khan, incluso existiendo algún monasterio.

El camino generalmente es seguro por parte de las tribus de Ladore pero en ocasiones las propias huestes del Khan atacan alguna caravana, demostrando así a quién pertenecen aquellas tierras en realidad. Por ello y por la afluencia de bandidos que pueden llegar a asaltar algunas caravanas, es bastante común llevar escolta de mercenarios. La ruta suelen hacerla grandes comerciantes que estampan sus sellos en libros de registro de los mercenarios al terminar el viaje, esto sirve para evitar que los bandidos se introduzcan de incógnito en las caravanas y sean asaltados desde el interior.

Aunque muchos de estos hombres son también perseguidos por la ley imperial, han encontrado un método honrado de ganarse la vida al otro lado de la muralla y los magistrados que eventualmente recorren esta fina línea buscando malhechores suelen dejarlos libres si al atraparlos reflejan un libro activo en la defensa de mercancías.

Las aldeas suelen estar dispersas cada dos días a caballo, que es el paso de las caravanas para reponer víveres y agua.

Ideas para campañas/aventuras: pueden ser comerciantes que se dirigen hacia Tijin, mercenarios que protegen caravanas, proscritos del Imperio que se ganan ahora la vida así y un magistrado ha decidido darles caza, pueden ser bandidos... una campaña de acción en el desierto...

TIJIN

Esta ciudad costera es un hervidero de vida y actividad, no tiene el tamaño de Tianan, Chinpen ni, por supuesto, el de TaiChanNi, pero en ella se puede encontrar gente de todas las naciones en casi cualquier momento, aunque no llega a rivalizar con TaiChanNi en época de torneos, donde incluso Bakemonos y Shikomes tienen permitida la entrada, cosa que el consejo de Tijin tiene prohibido.

"¿qué se puede esperar de un shikome?" reza el dicho, pero por lo demás, aquí se encuentran desde Hijos de la Luna a hombres del Imperio del Manto Blanco que llegan en barcos, pasando por comerciantes de Saer Thai, Hijos del Sol y Kojin, los hombres con cabeza de pez.

Esta política abierta a causado en ocasiones que asaltantes conozcan las mercancías de algunas caravanas, pero por norma general todo el mundo sale ganando.

La ciudad está regida por un gremio de comerciantes que impone las tasas a pagar, administra la ley y protege a los comerciantes una vez dentro de las murallas. Para este fin tiene una milicia que defiende la ciudad y a los que están dentro, encargándose de que las guerras entre las naciones no interfieran en las transacciones económicas, pero mantener la ciudad en paz constante es difícil debido al numero de burdeles, casas de juego, tabernas... que tiene. Es común que haya peleas, cosa que se suele solucionar con un par de días en los calabozos del cuartel de la milicia. Para delitos más graves pueden incluso aplicar la pena de muerte y si la persona escapa de las murallas en la ciudad contratan asesinos que siempre están dispuestos a aceptar un trabajo por unas

monedas. Así mismo, en esta ciudad siempre hay alguien que conoce a alguien, que conoce a otro alguien, que conoce a un ninja o a un Assasin, y con eso ya bastan las palabras.

Las gentes oriundas de esta ciudad curiosamente, tienen su propia religión monoteísta, son fervorosos creyentes y han desarrollado incluso la secta de los Assasin, un grupo de fanáticos religiosos que nada tiene que envidiar a los ninja. Estos sirven fielmente al gremio y suelen utilizar el estilo de lucha de la ciudad, el Cha´ng Ch´uan, y venenos extraídos de criaturas del desierto como los escorpiones negros y las víboras para llevar a cabo su trabajo.

En la ciudad se puede vender de todo lo imaginable, desde armas, a marfil, pasando por comida, elementos que necesitan los wujen para sus hechizos (sea los que sea), esclavos, aunque esto provoque enfrentamientos entre las gentes de los países a los que pertenecen y los tratantes; drogas: como opio, loto negro... el libre comercio está permitido en la ciudad, el asunto es del país donde luego se dirijan las caravanas y barcos, por lo que los comerciantes que vienen a esta ciudad son escrupulosamente registrados al llegar a sus fronteras, aunque existe el soborno, claro.

La apariencia en contraste con las aldeas de adobe de la ruta, es de una ciudad blanca, encalada perennemente, con una cantidad de aromas inimaginables y sonidos que aunque en principio pueden resultar desconcertantes pronto llenan el corazón del recién llegado. En un principio fue un puesto de avanzada del Imperio Jade, pero hoy es una ciudad independiente y cada vez hay más gente que nace, vive y muere en ella, por ello a pesar de expandirse desde su puerta principal tiene una avenida hasta el puerto, llena de posadas y cuadras para camellos y caballos. Esta avenida baja directa al puerto, centro económico de la ciudad donde, por cada venta hay que pagar el porcentaje que estipule el gremio.

NUEVA PROFESIÓN

ASSASIN

Estos hombres han sido entrenados en el arte del asesinato, parecidos a los ninjas, son hombres que solo sirven a su dios y su señor y están dispuestos a morir por ellos creyendo que irán a un lugar mejor cuando mueran.

Afortunadamente no son muy utilizados fuera de la ciudad de Tijin, pero en ocasiones son enviados a cumplir alguna misión lejos de su hogar.

El director de juego debería de considerar dejarlos como PJs debido a su naturaleza extraña y acotación geográfica.

Habilidades:

Atletismo
Caídas
Comercio
Conocimiento de venenos
Emboscar
Esconderse
Forzar cerraduras
Habilidad Chi
Sigilo
Ch´ang Ch´uan

El puerto es grande y a todo lo largo tiene una plaza empedrada de adoquines donde se venden las mercancías. A su alrededor hay tabernas y almacenes para poder depositar los enseres, por un precio claro, y para poder comer y refrescar la garganta. Los puestos de venta se deben alquilar diariamente, pero se permite hacer transacciones grandes sin necesidad de un puesto...pero aun así a pesar de los impuestos y rentas el comercio aquí es rentable.

El resto de la ciudad se distribuye en barrios de menor o mayor calidad por toda la colina, que han arrebatado al desierto, pero en lo alto de la misma presidiendo la ciudad, se encuentra la sede del gremio. Desde aquí la oligarquía que gobierna hace y deshace a su antojo. Reparten justicia o injusticia, depende del que tenga más dinero y se jacta en la opulencia de su ciudad-estado.

Los rumores dicen que el maestre del gremio es un zorro o una rata, pero nadie le ha visto nunca cambiar de forma y además, eso no importaría demasiado en esta ciudad donde la ley la marca el dinero.

Ideas para campañas/aventuras: los personajes pueden ser agentes de alguna nación o noble que envían a la ciudad para acabar con un comerciante que enriquece las arcas de un rival.

Simples comerciantes que acusan de algo que no han hecho y han de demostrar su inocencia frente a una cámara corrupta por el dinero.

Cazadores de recompensas que son contratados para acabar con un ladrón, que luego resulta ser lo que no era.

Espías de un grupo de bandidos recopilando información para asaltar luego una caravana.

LA PUERTA DE LOS DRAGONES

Al oeste del feudo del tigre existe un valle que lleva directamente al reino de las Hadas, se dice que fue por ahí por donde el emperador Chan realizó su primera incursión a estas tierras, pero no se está seguro. Los hombres de armas de este feudo siempre han protegido este valle, y a la muerte del emperador al verse abandonados por la capital mientras, que las criaturas se adentraban en el Imperio, se unieron al naciente reino de Hsi, cuyo líder tomó en serio la defensa de aquel paso, pero no podían construir una muralla para detener a los demonios mientras se gestaba una guerra, de modo que pidieron ayuda al Loto Rojo y a los feudos de la Luz y los sacerdotes de estas tierras construyeron las dos estatuas que representan a dos dragones, uno frente al otro, en cada extremo a lo ancho del valle, creando una fuerza mística que los demonios, ya sean reales o animales, no pueden atravesar. A los pies de cada uno de los dragones fundaron un monasterio para mantenerlos, uno de ellos de hombres y otro de mujeres, donde todo el mundo puede retirarse a meditar y descansar debido al Feng sui de todo el valle llevado a su máximo exponente en ambos monasterios. Desde ese momento, ni tan siquiera los bakemonos y shikomes que antes bajaban al valle desde las montañas en incursiones y saqueos lo hacen en número suficiente para causar verdadero daño a las aldeas. Aunque en ocasiones algún grupo de ellos ataque a grupos de peregrinos o viajeros.

Ideas para campañas/aventuras: los personajes son miembros de grupos de limpieza, luchando contra bakemonos y shikomes.

Los personajes pertenecen a la milicia, pero su grupo es atacado por una criatura enorme y solo ellos sobreviven pero tienen que darle caza por venganza.

Defender a los monjes que construyen las dos estatuas de los peligros que pueden acecharlos, hasta que ambas figuras estén terminadas.

MONTE WUANAN

Este monte situado, al Noroeste del Imperio de Jade, es uno de los lugares santos para las gentes de los dos imperios, en él existe un enorme templo desde el cual el viajero Kun dijo poder ver a las Hadas tejiendo el hilo de la vida de los humanos. Desde entonces se ha convertido en un lugar de peregrinación para los peregrinos más osados, pues hay que cruzar unas montañas que ya eran peligrosas de por sí antes de la muerte del emperador y de la desaparición de la Luz, al estar llenas de tribus shikomes, bakemonos, yama-ubas, y wujen, pero ahora además existen demonios, y según se cuenta incluso naciones de los shikomes dirigidas por onis, que los gobiernan con una voluntad ferrea y que ansían destruir el templo que se encuentra en el monte, para controlar toda la cordillera rocosa. Pero el templo está protegido por muchos espíritus y si esatas tribus decidiese atacarlo se daría lo que se puede llamar, una guerra épica entre las fuerzas del bien y del mal. Esto, añadido al Feng Sui del templo en la montaña, lo hace virtualmente inexpugnable.

Ideas para campañas/escenarios: los personajes son acólitos del monasterio y tienen que ir a algún lugar para coger algo necesario para este y deben recorrer las montañas, enfrentándose a todas las criaturas.

Los personajes no creen en fantasmas y se introducen en la cordillera, cuando empiezan a sufrir encuentros extraños, de repente se ven en mitad de una guerra entre el bien y el mal...

...Días mas tarde llegamos a las afueras de Tai-Chan-Ni, la antigua capital del imperio.

Durante el camino no nos habían vuelto a molestar, una vez descendimos al otro lado de la cordillera, comenzamos a cruzar infinitos campos de arroz, donde las aldeas se salpicaban como luciérnagas en una noche de primavera. Las gentes de los campos al ver a Li se detenían y hacían reverencias, incluso a veces nos invitaban a comer o dormir en sus casas, lo cual nos facilitaba mucho el camino.

Pero ahora el paisaje era distinto, la gran ciudad se presentaba ante nosotros, el olor del mar como bienvenida y tejados de color verde y rojo hasta donde la vista podía alcanzar.

Nos acercamos a las murallas de piedra gris, y los dos guardias que vigilaban las puertas llevaban los uniformes de la región y no los imperiales, lo cual nos tranquilizó bastante, sobre todo cuando vimos que estaban hablando con unas muchachas. Pasamos por su lado como el resto de viajeros, comerciantes y gentes de la ciudad, sin que ni siquiera nos mirasen.

Estábamos en una de las ciudades mas grandes del mundo, no se podría decir con exactitud cuantas personas vivían en aquella urbe pero el control de las autoridades frente a la delincuencia, altercados, era como si desde el antiguo castillo, ahora convertido en una majestuoso templo budista, aun vigilase la sombra de la antigua dinastía Chan.

Sin duda aquella era una ciudad excitante, yo la conocía bastante bien, pues mis pasos me habían traído a ella antes en alguna ocasión, pero esta vez no podíamos pararnos a visitar sus rincones, a pesar de que Fuma y Li miraban atónitos a todas partes, nunca antes habían visto calles enteras con edificios de cuatro y cinco pisos, o se habían cruzado de frente con un enano a la puerta de un taberna donde los artistas hacían acrobacias y un cazador de demonios paseaba llevando al cinto las cabezas de varias criaturas inclasificables...

Fuma miraba que en muchísimas plazas había táis (plataformas) de lucha, ahora tomados por los mercaderes pero que servían para los enfrentamientos entre las escuelas y para celebrar el Gran Torne de Tai-Chan-Ni.

Llegamos de este modo al puerto, todo lleno de juncos con todas las banderas de las naciones conocidas, comprando y vendiendo, una amalgama de culturas que posiblemente solo superara Tijin, nuestro próximo destino, antes de llegar a Saer Thai.

Encontramos un barco mercante no muy grande pero que aceptaba viajeros, pagamos el dinero que nos quedaba, subimos a bordo y nos acomodamos en una camarote cuando de repente escuchamos un ajetreo en el muelle. Subimos a cubierta y vimos a un grupo de guardias imperiales corriendo hacia el barco, pero nuestro capitán daba ordenes para zarpar mientras el barco ya estaba en movimiento.

Salimos del puerto sin entender el por que aquel hombre nos había salvado, entonces se acercó a Li, le mostró un fayín rojo mientras sonreía. Habíamos escapado del Imperio...

OBJETOS ESPECIALES

En esta sección se exponen los materiales mágicos, objetos que se pueden encontrar en tesoros, equipo "ninja", la forma de forjar armas místicas, armas especiales y un compendio de bálsamos, pociones y venenos, todo ello fuera del equipo básico.

MATERIALES MÁGICOS

Los materiales mágicos para hacer armas no son muy comunes en las tierras Imperecederas, aun así algunos metales nobles como el oro y la plata tienen propiedades mágicas y algunas piedras como el jade también, he aquí sus bonificaciones y sus poderes.

Oro: +10% se considera mágico
Plata: +5% se considera mágica
Jade (Yu): Hay varios tipos de jade. Se diferencian según el color y dependiendo de éste así será su poder, aunque todos ofrecen un 10% y se consideran mágicos.

Verde: Simboliza el bien, añade 1d10 de daño cuando se golpea a criaturas malignas y otorga un 10% adicional a bloquear.

Rojo: Simboliza la sangre, cuando golpea hace 1d8 adicional de daño.

Azul: simboliza el agua, otorga un 10% a golpear.

Blanco: simboliza el aire, otorga +2 a los REF a efectos de iniciativa

Rosa: simboliza la curación, del daño causado; 1d8 es recuperado por el que esgrime el arma cada hora.

Púrpura: simboliza el fuego, causa 1d6 adicional de daño por fuego, tiene un % igual al daño de prender lo que golpea añadiendo modificadores.

Marrón: simboliza la tierra, otorga un 10% a bloquear.

Negro: simboliza el mal, causa 1d10 de daño adicional a criaturas no malignas, otorga +10% a golpear.

Ámbar (Hu Po): Un extraño material que se puede encontrar en varios colores, desde el miel al negro. Es muy maleable y bastante útil para los practicantes de magia, ya que un amuleto construido con este material puede absorber un punto de corrupción al día por cada 250 gramos de material. También son especiales a la hora de luchar contra ciertas criaturas. Lo malo es que es extremadamente escaso y caro. 1 tael de plata por gramo.

Las armas u otros objetos construidos con estos materiales tienen un precio realmente carro según la siguiente lista
Aleación de oro: x10 al precio
Aleación de plata x5 al precio
Jade: x20 al precio
Ámbar: x15 al precio.

OBJETOS MODESTOS

Estos objetos son relativamente fáciles de encontrar e incluso algunos de ellos pueden encontrarse en algunos anticuarios o mercados a precios variables...

Shuriken de polvo: estos shuriken son normales, pero cuando impactan se convierten en polvo.

Las campanillas de Bosatsu: estas campanillas otorgan un +5 a las habilidades de meditación, yoga...

Mascara de la forma: esta mascara puede adoptar el rostro de una persona una vez al día, pero se puede diferenciar muy fácilmente que no es la persona real.

Vaina del primer golpe: estas vainas hechas con bambú. Otorgan un +25 a la habilidad Iaijutsu.

Polvo de la noche: Este polvo está contenido en frascos, que cuando se lanzan provocan una nube de polvo que genera una oscuridad completa considerada como mágica.

Tazón de la nutrición: este tazón fabricado en marfil del cuerno de un dragón, tiene la habilidad de poder llenarse con arroz una vez al día cuando se pronuncia la palabra "fàn" y puede alimentar hasta a 5 personas cada vez.

Pinturas de la gran Geisha: esta pintura blanca para el rostro, que fabrican para las geishas de más alto estatus del imperio del manto blanco, aumenta la seducción en un +25 e incrementa el ATR en un +3.

Garra del zorro: Estos guantes hacen que se pueda trepar por una pared igual que si se llevasen cuerdas y demás arreos para el uso.

Ropas de camaleón: este traje ninja es negro por un lado y marrón rojizo por el otro, cuando se está usando el traje cambia de color según el entorno otorgando +25 a acechar y ocultarse mientras se lleva puesto.

Bombas de arañas: Estas bolas de barro llevan dibujada una araña roja en su

exterior y cuando se lanzan hacen que cientos de arañas no venenosas abarquen un radio de 3m, lo cual provoca que todo el que esté en el interior del radio haga una TR por su AD contra nivel 10 o quedará aturdido 1asal por cada 5 de fallo, mientras se quita los molestos octópodos.

Las botellas de Tarakuge: Estas botellas de Té que creó el gran maestro de ceremonias Tarakuge junto con sus tazas, dan un +20 a la ceremonia del Té y provocan que su efectos se incrementen en un 10%.

Brújula detectora: esta brújula no señala al norte sino que señala al lugar donde se encuentra cierto tipo de demonio, se dice que el propio Chan utilizó una en su búsqueda de los vampiros, con el fin de esclavizarlos. Este objeto es bastante popular entre los cazadores de demonios y suele pasar de maestros a alumnos como herencias. Se puede adquirir una como reliquia

OBJETOS POTENTES

Estos objetos mágicos tienen una mayor capacidad mágica y por lo tanto son mucho más escasos, aun así con una tirada de suerte a la mitad se podrían encontrar algunos en grandes mercados o en la ruta de las perlas.

Menpo de demonio: Este menpo representa el rostro de un gran demonio que ríe y cacarea durante la batalla. Todos los enemigos deben hacer un TR de AD contra nivel 20 o recibirán un –20 a la actividad hasta que dejen de ver y oír el menpo.

El Té de Yakushi: bendecido por el Buda de la salud. Este Té recupera 10-100 puntos de vida generales cuando se ingiere después de haberse realizado una ceremonia del Té.

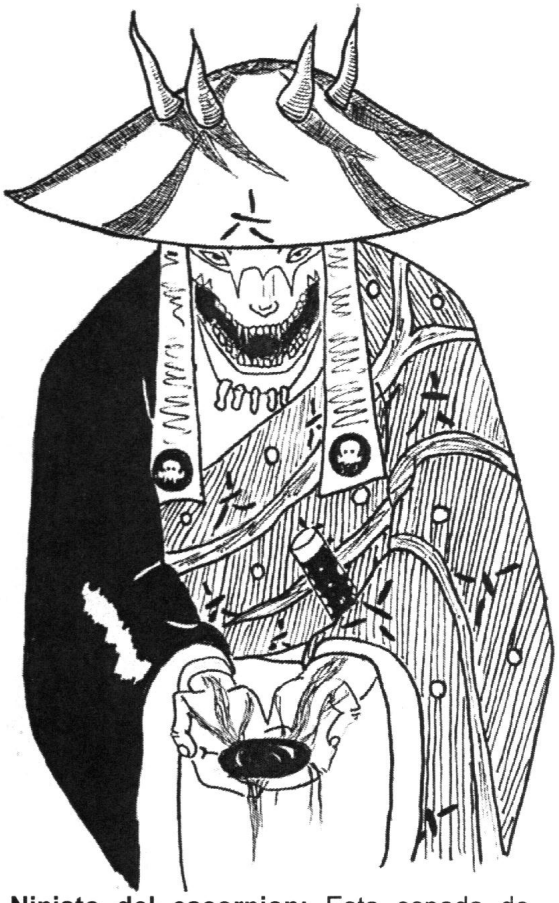
Cohetes del dios del Sol: estos cohetes de un metro de altura son lanzados hacia el cielo a 150m de altura, dando una luz durante la noche muy similar a la del sol, provocando todos los penalizadores en criaturas de la noche que provoca el sol.

Sangre de los demonios: El ingerir la sangre de los demonios da poder a aquellos lo bastante estúpidos como para beberla. Por cada 1% de la sangre de uno mismo que se sustituye por la de un demonio, se obtienen los siguientes poderes:

+1 punto de vida.
+0.5 a la TRs da igual de que sean.
+0.2 a los REF, FUE y CON.

Con tan solo probar un 1% perderá su chi que se vera reducido a cero, afectando a las tiradas de corrupción.

Con cada 10% de sangre ingerida de este modo, el personaje debe hacer una tirada en la tabla de corrupción mágica. Además de que, una vez se supere el 20% de sangre de demonio, el personaje estará sujeto a los conjuros de invocación, destrucción... que afecten a los demonios. Esto es debido a que el personaje se va convirtiendo en demonio reflejándose en su espíritu. Por ello sus ojos se vuelven amarillos, podrá ver en la oscuridad y recibirá los cambios por la corrupción mágica.



Ninjato del escorpion: Esta espada de hoja completamente negra y con una marca roja a todo lo largo tiene un borde muy afilado dando +20 al ataque. Cuando el arma asesta un golpe y el enemigo recibe puntos de vida, el ninjato inyecta un veneno de igual nivel a los puntos de vida que afecten al personaje. Este veneno causa el entumecimiento de la extremidad afectada durante una asalto por cada 5 de fallo.

Flechas de piedra: estas flechas generalmente vienen en paquetes de 10 y tienen la propiedad de ignorar 1d10 puntos de armadura, aunque penalizan el ataque con -20.

Wakizashis del último ritual: estas armas bellamente ornamentada fue utilizada por 47 ronins que se realizaron el seppuku de forma ritual, debido a que habían perdido el honor al huir en una batalla contra campesinos. El arma es +10 pero si se utiliza en el seppuku la bonificación es +40.

Zapatillas celestiales: Estos pares de botas negras permiten al que las lleva puestas realizar el poder de salto volador 3 veces al día sin gasto o tirada por puntos Chi.

Garra de los demonios: Este bastón, que contiene como soporte de mano la garra de un poderoso demonio, tiene el poder de hacer que los demonios y seres malignos no ataquen a su portador, pero si hay alguna criatura benigna cerca, el personaje que lo porte perderá el 25% de sus puntos de vida generales, pero no los zonales.

Ropas del Buda: estas ropas protegen a los sacerdotes budistas con +10 a la defensa pasiva como si llevasen una armadura que protege con 5 puntos de vida en el torso y piernas.

Las espadas de Tie Jang : Estas magnificas armas (55% espadas, 30% sables, 10% sables del sur, 5% mandobles) son +20 y permiten hacer un segundo ataque en el mismo turno de asalto con la mitad de la habilidad, pero sin penalizador por siguiente acción.

Kasuri-Gama de los vientos: este arma de cadena ninja es +20 y tiene el poder 3 veces al día de que, al girarla, provoca un sonido desagradable que aturde a todo el que lo escucha durante 1d10 asaltos, el usuario es inmune y de esta manera puede escapar.

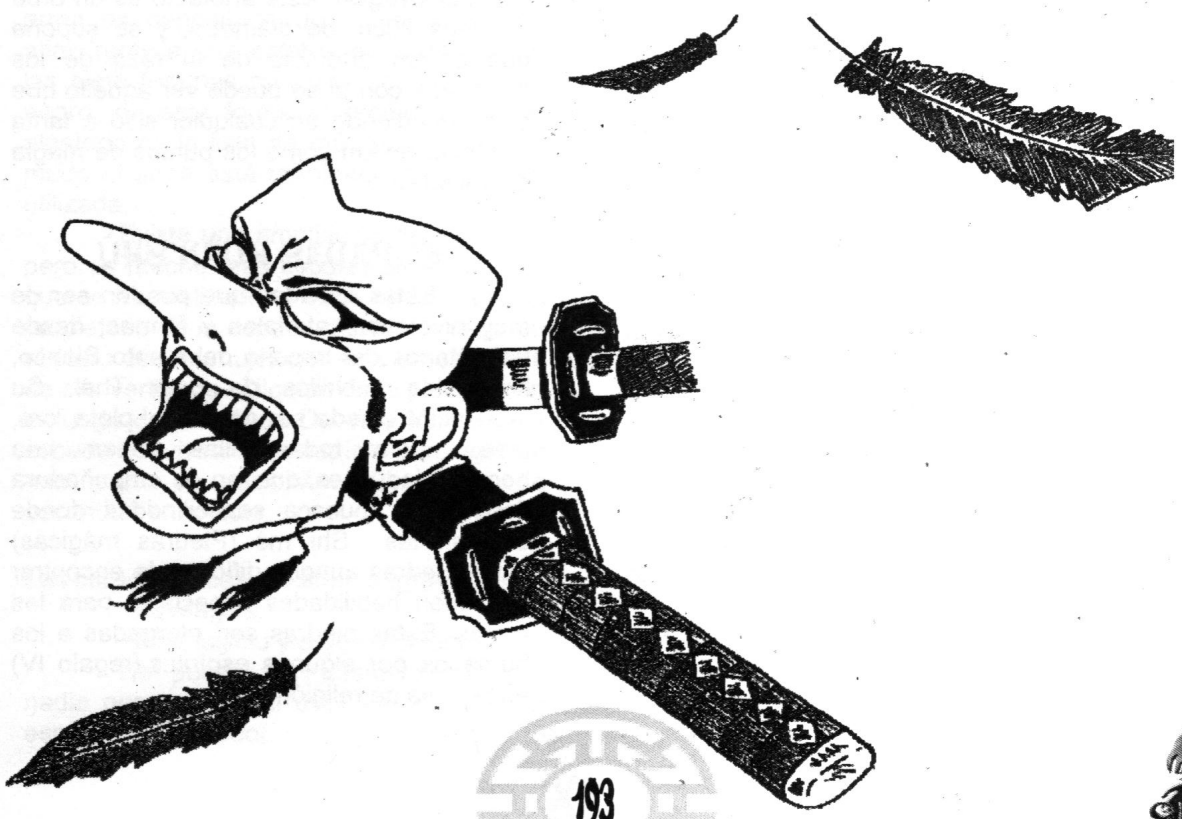
Botas del ladrón: estas botas están encantadas y otorgan +20 a acechar y 10 a Ko-Ashi.

Las perlas: Como ya se explicó en el libro del yin, tienen el poder de atraer a los dragones. Para que esto tenga lugar, se tiene que acudir a la cima de una montaña o en una cascada y realizar un rezo por cada piedra mientras se van sacrificando, al completar los sacrificios se lanza una ultima oración y el dragón aparecerá. Para esto se deben sacrificar tantas perlas como la AD del dragón. Las perlas cuestan 100 Taels cada una

OBJETOS MÁS PODEROSOS

Estos objetos son muy poco comunes haría falta una tirada de suerte a ¼ para poder encontrar alguno de ellos y a un precio verdaderamente alto, ya que la cantidad de ellos que existen son muy pocos.

Kimono de la presencia: este precioso kimono está decorado con imágenes de dragones y otras criaturas otorgando +25 a las habilidades sociales e incrementando el ATR en +2.



OBJETOS ESPECIALES

Espadas musicales: Estas espadas mágicas tienen la particularidad de que no se utilizan con la habilidad de espada sino con la de música, esto es debido a que con sus movimientos van generando una melodía la cual las va haciendo cada vez mas mortíferas. Cada acción que el usuario no ataque y haga una tirada de música con la espada, esta gana +10 a la siguiente tirada y +1 al daño.

Mascaras de los Feng Sha: estas mascaras que representan el rostro de un Feng Shà (Espíritu del viento) otorga un +5 a las tiradas de combate y acrobacias, así como la posibilidad de realizar 1d4 veces al día el poder chi de salto volador. El origen de estas mascaras es algo muy oscuro ya que son entregadas por estos espíritus a sus sectarios para que hagan las misiones que estos les encomiendan.

Malla de la guardia: estas mallas son utilizadas en los monasterios para expulsar a los demonios, se colocan entre árboles y entre mástiles. Sus poderes son muy fuertes, cualquier criatura de otro plano que se acerque a menos de 30m de distancia debe hacer una TR de su AD contra nivel 30 y superarla o será enviada de nuevo a su plano de existencia.

Cuerdas de Shoki: estas cuerdas para arco están fabricadas con los cabellos de Shoki, el demonio oscuro y tres veces al día pueden disparar flechas que manden a un ser a su plano, si no pasa una TR de AD contra nivel 15.

Nubes mágicas: Algunos dragones viven en enormes palacios en las nubes, y estos palacios se mantienen en el aire sobre unas nubes especiales. Estas nubes que pueden soportar gran cantidad de peso, en ocasiones se regala una parte de ellas a algunas personas por sus dueños como muestra de fe y amistad, se mueven extremadamente rápido, pero sólo aquellos que son puros de corazón pueden cabalgar sobre una de estas joyas que acudirán a una llamada de sus dueños. Si el personaje tiene alguna fama que no sea positiva, si tiene algún punto de oscuridad o si tiene intenciones malvadas, no podrá montarse en ella.

ARTEFACTOS

Los artefactos son objetos únicos que solo pueden encontrarse de forma esporádica en manos de alguien que por lo general luchara a muerte por ellos.

El nunchaku de oro: esta ancestral y famosa arma perteneció una vez a Tsuo del Clan Togaku. Este arma es +30 y cuando impacta. Aunque no haga puntos de vida, tiene la posibilidad de derribar al oponente. Para que esto ocurra el objetivo debe fallar una TR por su media de DES y CON contra la FUE del que usa el nunchaku. Si no es superada, el objetivo cae al suelo.

También tiene el poder de realizar las siguientes habilidades Chi una vez al día sin tirada:

Golpe mortal.

Onda de choque.

Ataque a larga distancia.

Además el nunchaku solo pifia si se saca un 00 limpio en los dados.

Estandarte del dragón: Este estandarte tiene muchas centurias y fue un regalo que el Clan del dragón hizo a la familia imperial como prueba de amistad, pero fue perdido en una batalla. Es una tela de seda negra con un dragón dorado rodeando un trono.

Cuando se encuentra en una batalla tiene los siguientes poderes:

+25 a las habilidades de combate, a las TRs y a la defensa pasiva a los de su bando.

Sus aliados no sienten miedo.

El enemigo debe hacer una TR por AD contra nivel 25 para no salir huyendo.

Debido a la situación imperial actual, Akinaro ha puesto una recompensa de 50000 Taels a quien lo encuentre y devuelva al palacio real. Pero el estandarte está protegido por Huan Shu, Fuma y Li, tres héroes que lo han escondido en algún lugar del mundo.

Ojo del Dragón: este artefacto es un orbe de unos 20cm de diámetro, y se supone que es un artefacto de la raza de los dragones, con el se puede ver aquello que esta sucediendo en cualquier sitio a tanta distancia en km como los puntos de magia del usuario.

ESPADAS HUÀN SHÙ

Estas espadas que pueden ser de muy diversos materiales y formas, desde las katanas del Imperio del Manto Blanco, hasta los cuchillos de Saer Thai. Su fabricación puede ser de acero, plata, oro, jade... pero todas ellas tienen una peculiaridad y es que en la empuñadura tienen una muesca semicilíndrica donde encajan las Shí mò (Piedras mágicas) estas piedras aunque difíciles de encontrar contienen habilidades especiales para las armas. Estas piedras son otorgadas a los humanos por algunos espíritus.(regalo IV) en la tabla de religión.

La forja del arma en si misma la puede realizar cualquier gran maestro herrero con la habilidad de disciplina mágica o signos celestiales con un 25 en total. Aunque pedirá el precio del arma x15 para su realización.

En ocasiones se puede encontrar algún otro tipo de arma con estas muescas pero es bastante difícil ya que se supone que las espadas son las armas de los héroes.

Si algún personaje escoge reliquia puede escoger una de estas armas para comenzar el juego junto con una Shí mò.

ARMAS SAGRADAS

Estas armas son algo totalmente fuera de lo común, utilizándose unas técnicas antiguas en su forja, de tal manera que tan solo los maestros legendarios pueden forjarlas.

Sus precios rondan los 10000 taels si se trata de espadas o sables, en cualquier otra forma pueden ser virtualmente mucho más caras.

Su forja es ardua y costosa, mental y físicamente, tanto para el herrero como para el propietario, ya que hay que darle forma al jade, material del cual debe de estar construida.

El herrero debe gastar 20 puntos de magia con los que preparar la hoja para todo el proceso, tras esto, el propietario debe hacerse un corte en la palma de la mano y rociar la hoja con su sangre directamente de la herida, después, el arma es depositada una semana en un altar frente a una estatua de cada una de las siete fortunas mientras se quema loto negro, de esta forma el recibe un poder aleatorio de la lista de más abajo, de este modo el arma está terminada y puede ser utilizada.

Existe una ampliación de esta forja pero es mucho mas oscura, pues una vez que se ha realizado el corte en la mano, el propietario de la espada clavara la daga en el útero de una mujer que este embarazada de ella vertiendo el liquido de la placenta en el fuego de la fragua. De esta forma en la espada convivirán dos espíritus en lugar de uno pero se recibirán 10 puntos de oscuridad en el acto.

Las características del arma sagrada son:

+25 mágica.

+25 a Iaijitsu y a golpe inverso.

No puede ser desenvainada por nadie que no sea el dueño original de la espada o su creador.

SHÍ MÒ

Para que las habilidades tengan efecto las espadas deben de estar empuñadas.

En algunos lugares se podrían encontrar a la venta, por eso se pone entre paréntesis su precio.

1 Arañazo del Fénix: de color rojo fuego hace que la probabilidad de hacer un critico con el arma se duplique. (1000)

2 Blasón de la orquídea: de color violeta y blanco ofrece +1 a efectos de iniciativa. (1000)

3 Diamante de las montañas: de color blanco, causa 1d6 puntos daño adicional por frío (7500)

4 Esmeralda de la experiencia: de color verde esmeralda, duplica la experiencia obtenida en los combates (10000)

5 Hoja de otoño: de color marrón y dorado otorga +1 a los REF para iniciativa y acciones. (2000)

6 Karma solar: de color amarillo como el sol, hace que el cuerpo de su dueño mantenga una armadura mágica de 1d4 puntos (650)

7 Loto Blanco: color amarillo claro, ignora 5 puntos de armadura (2000)

8 Ojo de Goki; de color negro ofrece +5 a las habilidades de ladrón. (650)

9 Piedra de las tormentas: Azul eléctrico, otorga +2 a REF y a la iniciativa. (10000)

10 Rubí de fuego: roja incandescente, causa 1d6 de daño adicional por fuego. (7500)

11 Sangre de la tierra: Roja y rosada, cada vez que hiere a un objetivo hace recuperar a su portador 1d4 puntos de vida. (7500)

12 Veneno negro: de color negro y gris cuando causa daño inyecta en la victima un veneno del mismo nivel que la AD del usuario. (1000)

No puede romperse a menos que sea golpeada por jade o por otra arma sagrada.

Tiene una fuerza de voluntad de 30 por lo que todas las TRs para evitar sus poderes son contra ese nivel.

Puede comunicarse mentalmente con su dueño, esto no implica que lo haga.

Además, contiene uno de los siguientes poderes, la tirada puede ser

modificada por puntos de deidad antes de hacerse. (en ocasiones los dioses otorgan más de un poder pero debe ser a alguien que sea reconocido como un paladín):

1-5	Corrupción
6-10	Miedo mágico
11-15	Cobardía
16-20	Odio
21-25	Buscadora de condena
26-30	Espada de la justicia
31-35	Espada del honor
36-40	Buscadora de poder
41-45	Cazadora de hechiceros
46-50	Mostradora de traidores
51-55	Protectora
56-60	Espada de los Kami
61-65	Cazadora de demonios
66-70	Sentido del peligro
71-75	Cazadora de la desgracia
76-80	Espada de la noche
81-85	Emplazamiento en una misión
86-90	Buscadora de gloria
91-95	Vestigio sagrado
96-00	Exterminadora

Corrupción: La espada ha sido corrompida por la influencia de un espíritu maligno y su portador puede ser tentado por la espada para cometer actos malvados. Para poder sobreponerse a la voluntad de la espada hace falta pasar una TR de AD contra nivel 30.

Miedo mágico: la espada ha sido inmiscuida en una atroz batalla entre los espíritus del bien y del mal para tomar su control y en esta lucha intervinieron fuerzas mágicas enormes, por ello cuando haya un enfrentamiento contra un usuario de la magia, el portador debe hacer una TR de su AD contra la INT del hechicero, si no la supera huirá del combate.

Cobardía: El espíritu que ha tomado la espada es un cobarde y por ello cada vez que el personaje se enfrente a una situación peligrosa hay un 50% de posibilidades de que el espíritu decida no dejar salir la espada de la vaina por miedo. TR de FUE contra FUE 25 para sacarla, esta opción ocupa un turno y no permite iaijustsu.

Odio: La espada ha tomado el odio hacia una raza o un grupo que por cultura odie el dueño y por esa razón cada vez que el personaje se encuentra con especimenes de ese tipo, se ve obligado a atacarlos a menos que supere un TR de AD contra nivel 30, eso si, hace doble daño.

Buscadora de condena: cada vez que el portador golpea con la hoja, ésta introduce un sentimiento de culpa sobre el personaje, el cual recibirá un –5 por cada golpe que alce y perderá un –5 cada día que este sin luchar con ella.

Espada de la justicia: La espada no puede contemplar una injusticia e intentará por todos los medios arreglarla, aunque lleve a la muerte a su dueño.

Espada del honor: la espada tiene un gran sentido del honor, de tal manera que no deseará ser usada en formas de combate deshonrosas, pero en un duelo, la espada actúa con un +30 adicional.

Buscadora de poder: La espada actuará buscando que su dueño aumente de estatus y de poder siempre que sea posible, incluso tentará con asesinar a quién se entrometa en su camino.

Cazadora de hechiceros: La espada busca matar a los hechiceros malignos (con algún punto de oscuridad) y frente a estos magos hace el doble de daño.

Mostradora de traidores: Esta espada muestra los agentes de algún poder enemigo, y de todos aquellos que sean contrarios a su clan brillando cuando están a menos de 30m.

Protectora: Esta espada proporciona un +15 a la defensa pasiva.

Espada de los espíritus: Esta espada ha sido poseída por un espíritu Sintoísta, por lo cual el portador debe ser de esta religión, de lo contrario pierde esta habilidad y tira de nuevo. Da un bonificador de +30% contra las TRs contra espíritus malignos.

Cazadora de demonios: Detecta a los Oni a una distancia de 30m con un brillo tenue y hace doble daño a estas criaturas.

Sentido del peligro: Esta espada brilla y vibra levemente cuando el personaje va a ser atacado siendo imposible emboscarlo y tomarlo por sorpresa.

Cazadora de la desgracia: Cuando se descubre que un noble ha cometido un acto deshonroso, la espada hará lo posible por hacérselo pagar con la muerte.

Espada de la noche: Esta espada está poseída por el espíritu de un antiguo guerrero que se dedicó a erradicar a los ninjas, por lo que proporciona visión nocturna a 20m y la habilidad de ver la cosas invisibles tres veces al día.

Emplazamiento en una misión: la espada es poseída por el espíritu de alguien que tenía una misión y no parará hasta verla cumplida, dando +20 a su uso cuando se está haciendo algo para cumplir dicha misión.

Buscadora de gloria: Esta espada busca la gloria en la batalla por lo tanto ofrece a

su portador los efectos del frenesí pero sin las desventajas.

Vestigio sagrado: Esta espada ha sido bendecida por las siete fortunas y hace el triple de daño cuando se enfrenta a no muertos y otras criaturas o espíritus malignos.

Exterminadora: la espada tiene un determinado propósito de exterminar una raza o criatura específicamente y cuando es usada contra este tipo de enemigo hace cuatro veces el daño normal.

EQUIPO NINJA

La mayor parte de este equipo tan sólo estará disponible en la ciudad secreta del clan Togaku, de esta forma estos ninjas tienen ventaja sobre los clanes restantes, gracias a que este equipo les permite llevar a cabo sus operaciones más fácilmente. Aunque muchos de ellos son comunes y se pueden encontrar en el mercado negro o incluso en puestos de vendedores ambulantes. Por lo que otros clanes así como organizaciones como los Zorros Voladores o los Espíritus del Viento pueden hacerse con ellos para sus misiones e incursiones.

Armadura de ninja: Este es uno de los pocos tipos de armadura de malla que hay en las tierras imperecederas, permite un movimiento libre y gran protección contra el daño en el torso, protege con 1d12 el torso y no tiene penalizadores. Se coloca debajo de las ropas.

Peso: 3kilos
Precio: 250

Bombas de humo: Un pequeño frasco que contiene una mezcla de materiales combustibles. Cuando es lanzada, la bomba de humo proyecta una nube de humo oscuro, que reduce la percepción por vista en –75 en un área de 10m de radio.

Peso: 0.5
Precio 40
Notas: puede fallar el 10% de las veces.

Bombas de luz: Tiene un diseño similar a la bombas de humo. Su efecto es un estallido de luz que ciega a todo el mundo en 10m a la redonda. Para no ser cegado hay que pasar una TR contra nivel 10, si no se pasa, el número de asaltos aturdido es 1/5 fallo, si algún personaje es el blanco de la detonación sufre el doble de efectos.

Peso: 0.25
Precio: 150
Notas: si se saca más de 93 en la tirada explota en la mano.

Botella de aire: Una pequeña botella de Bambú llena de aire con un tubo de caña del cual extraerlo. Permite pasar bajo grandes superficies de agua sin ser visto y se puede respirar en zonas donde la atmósfera es irrespirable. El aire dura 15 minutos, antes de requerir ser rellenada.

Peso: 7
Precio: 180

Dardos de acero: Generalmente cosidos dentro de la ropa de lino, estos dardos son disparados con una cerbatana hacia el objetivo. Cada dardo está preparado para llevar una dosis de veneno en la punta de cristal. Hacen 1d2 Puntos de daño por sí solos. Si son disparados contra armaduras no tienen efecto.

Peso: 0.25 (12)
Precio: 25 (12)

Doka: Un frasco de barro que contiene un líquido que produce luz cuando se le prende, dura 5 horas antes de apagarse.

Peso: 0.25
Precio: 50

Escalera Oculta: Parece un bastón normal de 2m pero cuando se ensambla se convierte en una escalera con peldaños a los lados del eje que permiten superar barreras físicas.

Peso: 3 kilos
Precio 100

OBJETOS ESPECIALES

Escudo para los ojos: Una gasa que se ponen los ninjas sobre los ojos para evitar el efecto de los gases y de los polvos en los ojos. Mientras se lleva puesto se tiene –10 a la percepción.

Peso: 0.25
Precio: 30

Garras para trepar: Un utensilio especial y un arma mortífera. Consiste en una manopla con ganchos afilados en la palma, para poder trepar dando +30 a esta habilidad, además de que en combinación con artes marciales hacen que los golpes de puño causen 1d6 de daño por corte, en lugar del 1d4.

Peso: 1 kilo
Precio: 70
Notas: reduce el fallo a 98-00

Granadas: Estos artefactos fabricados en cerámica tienen en su interior metralla, que cuando explota hace 1d10 ataques de 2d6 de daño localizado por corte, donde las armaduras protegen la mitad, redondeando hacia abajo en un radio de 3m desde el punto de la explosión.

Peso: 0.5
Precio: 250
Notas: Si se saca más de 95 explosiona en la mano.

Granadas incendiarias: Similares a las anteriores. Estas armas hacen daño prendiendo fuego a su alrededor, este fuego causa 1d10 puntos de daño generales y está ardiendo hasta que se extinga el fuego, lo cual puede ser muy doloroso. Suelen ser utilizadas contra los edificios de madera y papel.

Peso: 0.5
Precio: 250
Notas: si se saca más de 93 detona en la mano.

Kawanaga: Una uva especial que puede utilizarse para tragar joyas y que después sean expulsadas sin riesgo de sufrir daño interno.

Peso: 0.15
Precio: 60
Notas: Falla el 5% de las veces.

Polvo para dejar ciego: Una mezcla de pimienta, sal y arena. Se usa para dejar ciegos a los oponentes arrojándoselo a los ojos. Para ello se debe pasar una tirada de maniobra muy complicada modificada por los REF, si tiene éxito, el personaje objetivo debe pasar una TR contra nivel 10 por su CON o quedará ciego durante 1 asalto/5 fallo.

Peso:-
Precio: 100

Ropas reversibles: La ropa estándar del ninja tiene como función el camuflaje, por ello estos ropajes son reversibles, aportando dos colores: Negro (operaciones nocturnas), rojo/marrón (bosques), gris (montañas), gris y verde (zonas abiertas) Blanco (nieve). Cada ropa puede tener dos de estos colores.

Peso: 2
Precio: 100

Tabi: Estos ligeros zapatos ninja ofrecen +5 a las tiradas de maniobra.

Peso 0.5
Precio: 60

Vaina de ninjato: Esta vaina permite respirar bajo el agua, sacándola como si fuera una caña de bambú por encima de la superficie. El distinguir la vaina de una caña tiene un penalizador de –25.

Peso: 0.5
Precio: 70

Zapatos de agua: Tienen dos bolsas de aire amarradas a las suelas, lo que hace que el ninja pueda andar por el agua, pero los movimientos están muy reducidos ya que es muy difícil no caerse, todas las acciones en el agua con estos zapatos tienen –50

Peso: 2
Precio: 120

EQUIPO ESPECIAL

A lo largo y ancho de las tierras imperecederas se pueden encontrar leyendas sobre guerreros y armas fantásticas que cambiaban de forma. Estas armas suelen ser objetos que ocultan otros, o que tienen una función diferente de la que en apariencia muestran... en la siguiente lista se pueden encontrar algunas de estas armas.

Abanico con borde de acero: Otra arma popular entre las geishas. Este decorativo abanico es parecido al que suelen llevar las mujeres pero puede atacar utilizando el puño en artes marciales causando 1d4 adicional de daño y ofreciendo la oportunidad de detener los ataques de armas de filo. Debe ser estudiada como arma de kata para ser utilizada con artes marciales. Algunos llevan cuchillas, considerándose el daño como si fuera de corte.

Peso: 0.5
Precio: 30

Bastón espada: aunque es bastante común, es muy efectivo. Se trata de un bastón o un cetro que esconde la hoja de una espada.

Peso: 3

Precio: 200

Cerbatana oculta: estos lanzadores de dardos pueden ser por un soplido o por un movimiento brusco, suelen ir ocultos en bastones, abanicos o incluso pipas, en algunas ocasiones se ha dado el caso de que una de estas armas estaba oculta también en un bastón espada.

Precio: precio x 2

Espada dragón: Estas espadas, que pueden ser de cualquier tipo de hoja, se forjan con una pequeña cadena en el pomo de la empuñadura que sirve de pequeño látigo, y que, aunque no da bono a la iniciativa, sí sirve para apresar a un contrincante.

Espada látigo de nueve secciones: estas espadas llevan en la empuñadura un dispositivo que, al girarlo despliegan la hoja de la espada, convirtiéndola en un látigo de nueve secciones, al volver a ejecutar el dispositivo, el látigo se convierte en una espada normal,

Peso: 8

Precio: 400

Explosivos: Diseñados para utilizarlos contra defensas de castillos, ciudades o puentes. Son utilizados por los ejércitos. Tienen una mecha de duración variable para mantener una distancia de seguridad. Tras la detonación, todo el mundo dentro del área recibe 1d20 puntos de vida generales sin modificadores, mas 1d6 ataques que provoca daño de corte localizado con un código de 2d6 puntos de vida que reduce las armaduras a la mitad, cada kilo hace daño en 3m.

Si por ejemplo se colocan 3 kilos, en el punto medio recibirían 3d20 mas 3d6 ataques de metralla, en los 2os 3m se recibirían solo 2d20 y 2d6 ataques de metralla y en los últimos 3m 1d20 y 1d6 ataques de metralla.

Peso: 1

Precio: 1000 por kilo.

Flecha de manga: Este arma suele ser un arma defensiva, utilizada generalmente como ultimo recurso, consiste en un tubo, por norma general muy ornamentado, de unos 20cm en el cual se introduce un dardo (1d4 de daño) que llega a los 15m de distancia. Se suele introducir debajo de las mangas anchas y además suele llevar algún tipo de veneno.

Peso: 1

Precio: 150

Katana No-Dachi: esta arma es muy peculiar, consiste en una katana a la cual se le puede acoplar la vaina en la empuñadura convirtiéndola en un No-dachi

Peso: 8

Precio: 350

Manto coraza: este manto está realizado con las mejores sedas del imperio de Jade, entretejidas en varias capas con polvo de perlas para darle color. Protege con 1d10 puntos cualquier parte del cuerpo que esté bajo él. No da penalizadores y es casi imposible diferenciarlo de un manto normal. Sus puntos de resistencia son 50. Por todo ello tiene un precio de 500 taels.

Pasador arrojadizo: Estos pasadores suelen ser utilizados por las geishas, y son utilizados exactamente igual que los shurikens.

Peso: 0.25

Precio: 50 el paquete de 9

KING FANG (RECETARIO)

Esta es tan sólo una idea de los elementos que se pueden encontrar en un herbolario, ya sea ambulante o una farmacia oficial, además de las especias que vienen en el capitulo de cultura. Claro que no siempre se dispondrá de todos los compuestos. Eso dependerá de la zona y de la disponibilidad.

Aceite de tigre (Fu yóu): Desde antaño, los humanos han buscado la forma de conseguir que sus cuerpos se recuperen de la forma más rápida posible de los golpes. Este bálsamo es una de las mayores aportaciones en este campo, fabricado a base de cierta levadura, ajo y corteza de sauce hervida, aplicándose sobre una contusión, reducirá en un grado el penalizador por puntos de vida generales perdidos. Pero si se pone sobre una herida abierta esta se infectará con total seguridad. Se vende en frascos de diez dosis a cien Taels.

Aloe vera (Ci hai): Una planta de hoja carnosa y espinas, que cuando florece lanza un tallo vertical con una inflorescencia en espiga amarilla. Con las hojas se hace un emplaste que dobla la velocidad de curación de las heridas (20 Taels), Además de esta planta se obtienen jabones y esencias.

Arena del espejo de fuego: Esta arena es usada para crear algunas pociones, pero conseguirla es realmente peligroso, debido a los demonios que acechan en el desierto, donde debe de conseguirse. Tiene un color

rojizo con un extraño brillo plateado y su precio es de 50 taels por dosis.

Bálsamo de Su: este bálsamos esta hecho con una amalgama de hierbas curativas, su sabor es parecido al anis y sirve para recuperar 1d6 puntos de vida. Su precio es de 50 taels por dosis.

Crisantemos (Ju hua): Flor muy común, que tiene grandes propiedades antibacterianas y anti-inflamatorias que evita las infecciones. 5 taels

Efluvio: Este polvo de color verdoso se fabrica a partir de ciertas hierbas y de algunas partes de no muertos y demonios. Es muy extraño, pero tiene la virtud de que todo aquel que lo respira pierde la posibilidad de usar su chi permanentemente, a menos que el afectado se someta a una tirada de acupuntura casi imposible y si esta falla, morirá. Por supuesto esto no se encuentra a la venta y solo algunos enemigos podrían tener una o dos dosis.

Endurecedor de uñas: Algunos practicantes de ciertos estilos, como el tigre, desarrollaron una forma de endurecer sus uñas y de este modo poder conseguir efectos adicionales en sus ataques. Por desgracia estas técnicas fueron utilizadas por numerosos wujen para provocar miedo en el corazón de sus oponentes, incluso hay quien puede llegar a pensar que es un efecto de la corrupción mágica, pero la realidad es que se trata tan sólo de aceite y alquitrán, que se calienta hasta que hierve, en la mezcla se meten las uñas que se han tenido que dejar largas y finalmente se afilan, cuando se han empapado de la mezcla. Esto provoca que el daño sea de 1d6 y que se consideren heridas cortantes, pero las uñas se vuelven negras lo cual otorga –20 a las habilidades sociales y a manipular objetos.

Ginkgo (Pai kuo): Este árbol de la familia de los pinos, genera una sustancia que evita los penalizadores por el sueño durante tres días. Es muy común entre los soldados para mantenerse despiertos en campañas largas. 10 taels.

Ginseng (Rhen shen): Es la planta medicinal por excelencia en las Tierras Imperecederas. Crece en los pantanos, lo que conlleva un riesgo muy alto el recogerla. Se utiliza como un estimulante del chi, de la misma forma que el Ma huang. Rehabilita el sistema inmunológico dejando hacer una nueva TR contra los venenos que hayan afectado al cuerpo. Sirve para paliar la fiebre, incluso como euforizante otorgando durante una hora +10 a la actividad física. Pero es la hierba más cara de todas, ya que para su preparación hay que utilizar cinco puntos de magia, cuando las estrellas tienen un alineamiento exacto, para preparar uno de los efectos en la raíz. Su precio asciende a 200 taels la dosis, sea del efecto que sea, por esta razón los médicos, la utilizan sólo en situaciones de vida o muerte.

Guindillas rojas (Fei xin): Al cocer estas guindillas, el polvo resultante al evaporarse el agua es un potente veneno que elimina el chi del que lo consume durante 1d4 horas. Es necesaria una tirada de cocina para prepararlo. Las guindillas de este tipo no son muy comunes pero se pueden encontrar por 150 taels la dosis.

Jagga: Este polvo negro sacado de la savia de algunas plantas es una droga que aparece en los círculos de artes marciales ilegales, siendo un euforizante que sustituye al loto negro debido a su precio, tan solo 15 taels la dosis, y que da +5 a todas las habilidades físicas durante 1d10 minutos. El problema de esta droga es que al día después de haberla tomado se tiene –20 a la actividad por el desorden provocado en el sistema nervioso central.

Lágrima Azul (Lán lèi): este polvo conseguido del caparazón de un marisco migratorio sirve para cortar cualquier hemorragia cerrando las heridas. Su precio es de 30 taels la dosis. 20 en Tijin que es donde se encuentra más comúnmente.

Licor de flores: esta exuberante bebida hace recuperar 1 punto de chi y vida por cada trago. La botella contiene 10 tragos y cuesta 200 taels. Cada trago se considera nivel 5 a la hora de superar la TR de alcohol.

Loto dorado (Jin sè lián): esta flor al ser ingerida, provoca que las habilidades mágicas obtengan +25 durante 1d10 horas. 50 Taels.

Loto negro (qián lián): es una potente droga euforizante. Se puede ingerir, fumar o inhalar, pero los efectos son los mismos, sólo cambia el nivel de la TR de CON, siendo 20, 18 o 15 respectivamente. Si no se pasa la tirada, otorga +20 a todas las acciones físicas durante 1-2 horas. El problema de esta droga es encontrarla ya que sólo crece en ciertos pantanos, siendo su precio de 100.

Ma huang: esta planta, un herbáceo parecido a los jaramagos y con frutos rojos, se usa para tratar enfermedades crónicas anulando sus efectos durante 4 horas. Suele usarse también contra el asma en forma de humo y para recuperar la mitad

de los puntos de chi, si se toma como infusión. Pero nunca se le debe dar a un enfermo con fiebre, pues causaría la muerte directa del paciente, ni se deben tomar más de 3 al día, ni durante más de tres días seguidos o el que la está tomando morirá de fiebre.

Opio (Ya piàn): esta sustancia al fumarse, comerse o esnifarse, tiene varios efectos: el primero, es una relajación general que dura 3d10 minutos, una vez estos han pasado durante otros 3d10 minutos produce una sensación de euforia, la cual provoca que el que la ha tomado no tenga penalizadores por pérdida de puntos de vida generales hasta una vez pasado el tiempo. Fue prohibida por el régimen imperial a ser muy adictiva pero se sigue utilizando en ciertos círculos de la nobleza y en los circuitos de combates marciales de forma ilegal. Su precio es relativamente barato, tan solo de 30 taels la dosis.

Paquete de medicamentos: este paquete de medicamentos está compuesto por corteza de sauce, semillas, algunas flores... sirve mayormente para tratar enfermedades comunes como dolores de cabeza, reumatismos, fiebre... tiene para 1d10 tratamientos y cuesta 25 taels, es uno de los elementos básicos que todo medico ha de llevar consigo.

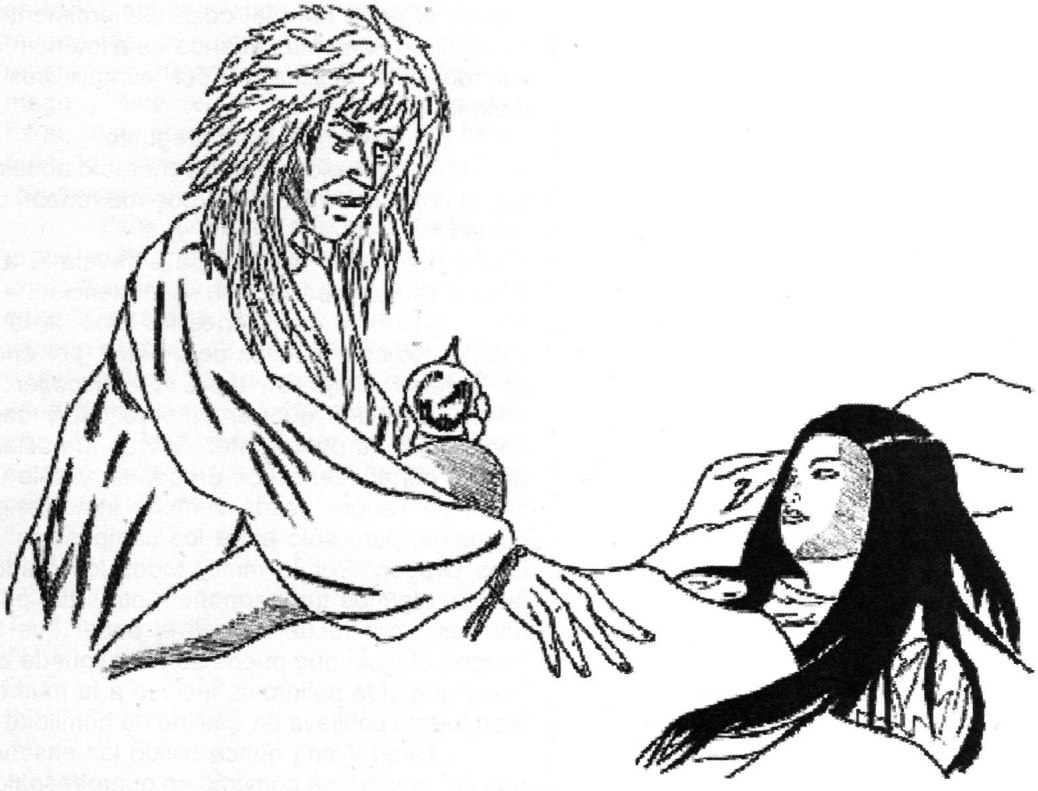
Polvo de huesos de dragón (Hú Long): este polvo, cuyo nombre puede llevar a engaño, está hecho con algunas plantas y minerales. Sirve para cortar hemorragias y evitar infecciones cuando se echa en alguna hirviendo. Su precio es de 200 Taels, el frasco con 10 dosis.

Ramas de canela (Gui zhi): las ramas de la canela se suponen afrodisíacas y tomarlas proporcionan +10 a seducción cuando se esta realizando el acto. 50 Taels

Sombra púrpura (Ming yin): un poderoso veneno que ataca al corazón, la victima sólo tiene una hora para tomar el antídoto o morirá sin remedio. El precio es de 200 taels y el antídoto se compone casi exclusivamente de guindillas rojas, que son muy difíciles de encontrar.

Tinta de calamar gigante: estos animales que viven en el océano infinito en ocasiones son pescados para extraerles la tinta que es muy utilizada en magia. Ya que es tan difícil y peligroso cazar uno de estos cefalópodos su precio es muy elevado: 500 taels la dosis para escribir un conjuro.

Valeriana: Esta planta en infusión sirve para relajar a los individuos y que tengan sueños mas suaves, a efectos de juego sirve para que los personajes enfermos puedan dormir tranquilamente. De este modo no tendrán los penalizadores por noche sin dormir. También sirve como somnífero para dejar a la gente aletargada (aturdida) cuando se quema. Su precio es de 30 taels la dosis.



BESTIARIO

En esta sección se muestran algunas de las diferentes criaturas que pueblan la Tierras Imperecederas.

Con el fin de dar color, y acción a las aventuras.

Muchas de las criaturas que se muestran en esta relación no están ajustadas por el método de los personajes, sino por otro método basado en pruebas, por lo que no siempre coincidirán con los valores de las tablas, esto no debe tener ningún efecto en términos de juego.

Como regla adicional definir que si una criatura tiene un TAM mayor que el doble de la suma del TAM y el arma de un personaje, este no puede bloquearse.

DEMONIOS (YAO)

En las tierras imperecederas hay muchos seres que son considerados demonios, de hecho cualquier cosa sobrenatural, fuera del concepto humano puede ser considerada un demonio pudiendo ser sólo enanos o shikomes. Pero hay demonios reales del inframundo, demonios que vienen a este mundo por su afán de maldad o por mediación de algún hechicero poderoso, que quiere conseguir sus propósitos. Esos son los demonios que se distinguen aquí, siendo muy diferentes a los conocidos en otros juegos de fantasía.

Algunos de ellos solo tienen poder físico, otros son formas retorcidas de los humanos, otros son masas informes o tienen rasgos animales e incluso algunos son la personificación de la belleza, pero todos son hijos del mal, ningún demonio mostrara benevolencia, bondad o compasión por ningún otro ser a menos que este subyugado o que desee obtener algo y considere que ese es el único modo. De este modo se convierten en maestros de la mentira y el subterfugio.

Naturalmente todos ellos son inmunes a la corrupción mágica, e intentaran que los humanos corromperlos para poseer sus almas, símbolo de poder entre estos seres malignos.

Dyan Wang se sentó cerca del fuego junto a s abuelo, el anciano lo miraba con orgullo, mientras joven golpeaba con un palo las brasas, esperando q su abuelo le contase una leyenda o una historia. anciano bebió un sorbo de vino y se aclaró la gargan carraspeando un poco, síntoma inequívoco de que unos momentos comenzaría a contarle una histori Siempre lo hacia así, para Dyan, su abuelo era como s padre, un padre que jamás conoció...

El anciano comenzó a hablar.

-Estoy seguro de que alguna vez te ha preguntado porqué tus ojos son de color verde, porqué, aunque los demás niños se meten contig ninguno de tu edad puede vencerte y la razón de que l monjes te hacen una reverencia cada vez que te ven.- niño asintió, con los ojos del color del jade verde oscu abiertos como los cuencos de arroz que habían queda olvidados a un lado, y el abuelo prosiguió.

-Cuenta la leyenda que los ojos de las persona y los animales pueden mostrarnos lo que son realidad. Los dioses no concedieron el cambio del col de los ojos a los seres que pueblan el mundo, sean de naturaleza que sean...y en ellos se puede ver naturaleza de todos los seres que pueblan las Tierra Imperecederas. De este modo fíjate como el líder de u manada de lobos siempre es aquél que tiene los oj amarillos y no marrones o negros, y entre ciertos pájar sucede lo mismo con los de ojos violeta, esto se debe la naturaleza de quienes son... pues aunque un demon se vistiese de seda y pasease por la plaza del pueb seguiría siendo un demonio, la piel no cambia el interi y los ojos amarillos nos enseñan a ver a los demonio por eso no debes confiar nunca en ningún animal, muj u hombre con los ojos de ese color. Luego está violeta, el color de los espíritus, los hay buenos y malo pero sus ojos son violetas, como las plantas del mism nombre... de esta forma podrás reconocerlos. El col rojo es el de la furia, el odio. Generalmente es el col de algunos demonios cuando se alimentan de sangre cuando están excitados por cumplir sus deseos maldad.

El niño impaciente preguntó.

-¿Y los ojos verdes venerable abuelo? ¿Por q soy el único entre todos los que me rodean que los tie verdes?

El abuelo sonrió, iba a revelarle a su nieto verdad sobre su padre y su ascendencia...

-Tú, hijo mío, tienes los ojos de la gente de estirpe. No sois muchos pero estáis por encima inclu de la familia imperial, en lo que a poder personal refiere. Grandes guerreros, eruditos, y consejeros engendrado tu padre antes de que tú nacieras, los oj verdes pertenecen a los dragones, y sólo uno de ell cruza su sangre desde tiempos inmemoriales con l humanos, pero sólo entre los campesinos: Tianlong, Dios Dragón. Por lo tanto, todos los dragones son familia, algunos tus hermanos, otros tus primos y otr tus tíos, pero recuerda que el poder que tienes en sangre, al igual que puede salvarte, puede condenarte llevar una vida peligrosa, incluso a la muerte, pues u gran fuerza conlleva un destino de humildad y honor.

Dyan Wang nunca olvidó las enseñanzas de abuelo, creció y se convirtió en guardaespaldas person del emperador, siguiendo el camino de honor que marcaba su ascendencia, hasta que él y tres de s hermanos fueron abatidos en un puente, protegiendo su señor. Lo último que vio antes de morir, fue un cuer enorme de ojos amarillos tornándose rojos...

DEMONIO ESPIRITUAL

Esta pequeña criatura es una especie de bakemono más pequeño, pues mide tan sólo entre 50 y 60 cm, con alas membranosas, ojos amarillentos, pequeñas garras, dientes afilados, una larga cola acabada en aguijón y con la piel gris y correosa. Sus dientes y su aguijón tienen un veneno de nivel 15 que causa 1d10 de daño adicional, aunque con el mordisco pueden utilizar otro efecto que viene descrito más abajo.

Estas criaturas solo pueden ser creadas por el hechizo de los wujen "crear demonio espiritual", y para que éstos puedan existir el hechicero debe sacrificar un punto de AD para insuflar sobre el demonio parte de su alma. Esto le ofrece ciertas ventajas pues puede ver por medio de los ojos de la criatura, en cualquier momento, siempre que ésta esté a menos de su AD en Km, además de que le será eternamente fiel a su amo y señor ya que es consciente de donde proviene su existencia en el plano físico.

A pesar de su debilidad física, tienen una astucia enorme y pueden ser enviados a misiones que el hechicero nunca haría, como misiones de infiltración, asesinato, robos...

Donde hay uno de estos demonios, suele encontrarse cerca un wujen, aunque en ocasiones se han visto algunos solitarios sobreviviendo de carroña tras la muerte de su amo. Cuando la criatura muere, la conmoción golpea en el alma del mago y éste recibe –100 a todo lo que haga, recuperando un +10 cada día, hasta que la penalización llega a cero y recuperan el punto de AD cedido.

Esta criatura además, tiene un arma oculta, pues por sus dientes resbala una saliva venenosa que pasa a la sangre cuando muerden a sus enemigos. Este veneno de nivel 12 provoca fuertes picores y una urticaria de 1d4 puntos de vida en la zona donde muerda, además de provocar un –25 a la actividad por el picor. Este suplicio dura tantos días como la décima parte del fallo de la TR.

FUE	6
CON	6
TAM	5
AD	7
REF	12
IN	12
INT	13
Aguante	+2
Bonif. Al daño	-1d6
Armadura	1 punto por piel
Puntos de vida	12
Cabeza	3
Cuello	2
Torso	9
Bajo vientre	5
Piernas	6
Brazos	4
Manos y pies	1
Ataque	30% garra 1d4
	25% mordisco 1d5
	35% cola 1d6

DEMONIO GLOBO

Este demonio tiene una apariencia muy peculiar, pues es como una enorme pelota de goma roja de entre los 50 y los 100 cm de diámetro. En él solo se pueden ver unos grandes ojos, un ceño fruncido y una enorme boca con dientes afilados. Este demonio carroñero es un fiero contrincante, sobre todo porque los golpes le rebotan como si fuera literalmente de goma, por ello cuando se le golpea se le lanzan los puntos de vida y se debe hacer una TR contra ese nivel por FUE o REF según convenga para que no se escape el arma de las manos o para que el personaje no caiga de bruces al suelo. Es virtualmente inmune a los golpes contundentes, cortantes... solo tiene un punto flaco que son los ojos, para lo que hay que atacarlo de frente en este lugar sí le afectan los puntos de vida.

Cuando muerde, si obtiene un rango superior a los puntos de vida de esa parte corporal, lo que hace es arrancarla y tragarla. En caso contrario tiene un 30% de probabilidades de no soltar su presa lanzando el mismo daño que si mordiese, hasta que suelte o le obliguen a soltar.

Esta criatura es prácticamente un recurso cómico, por las situaciones que puede llegar a causar en una partida, pero puede llevarse a algún personaje por delante.

FUE	8
CON	8
TAM	6
AD	12
REF	13
IN	10
INT	12
Aguante	-
Bonif. Al daño	-1d4
Armadura	especial
Puntos de vida	16
Ojos	-60
Ataque	50% mordisco 1d6

FENG SHÀ

Estos demonios, conocidos como los Espíritus del Viento, son en ocasiones confundidos con los tengu, pero en su cuerpo no hay plumas aunque su pelo puede confundirse con plumaje, su piel es roja y su nariz es muy larga, por ello se comete este error. Tambien tienen garras, que hacen que sus ataques de manos sean 1d6 por corte

Dentro de la estirpe de los demonios, los Feng Shà son unos demonios muy peligrosos, no por su poder físico sino por sus conspiraciones y maniobras políticas, les gusta luchar contra poderes mayores que ellos, reclutando humanos para sus sectas, a los cuales regalan mascaras con sus propios rostros y que les dan ciertas habilidades, de este modo y en cierto sentido les deja libertad para poder actuar.

Especialistas en las artes marciales, han desarrollado su propio estilo, el Feng Zhàng, o combate del viento, el cual se basa en dar saltos y patadas. Como estos seres forman parte de la esencia del viento no tienen los efectos negativos a dar los golpes en salto.

Pueden realizar tantas veces al día como su AD, el poder chi de salto volador, y la mitad de su AD el de Ataque a larga distancia.

Algunos de ellos conocen otras habilidades Chi

Por estas razones no es difícil que sean utilizados en muchas ocasiones como "ninjas" de las fuerzas infernales.

FUE	20
CON	18
TAM	15
INT	18
AD	20
REF	18
IN	13
Aguante	-3
Bonif. Al daño	+1d6
Armadura	depende
Puntos de vida	38

Cabeza	11
Cuello	8
Torso	30
Bajo vientre	10
Piernas	19
Brazos	15
Manos/pies	4

50% garras 1d6
60% Feng Zang
55% Patada torbellino

FENG ZHÀNG (4)

Este arte marcial esta basada en los saltos y en las patadas, así como en las esquivas, se suele usar el uso de espadas, sables o armas de cadena como armas de kata (solo una), es el estilo que usan los Feng Shà y es muy difícil que un humano lo conozca hasta que se enfrenta el.

Puñ: - **Lux:** +10
Pat: +30 **Fin:** +10
Bloq: - **Est:** +10
Esq: +30 **Bar:** -
Der: - **Aga:** +10

(HDl) Patada torbellino: Si esta habilidad tiene éxito, se puede dar en el mismo turno una patada de giro (en salto o no) sin los penalizadores a la iniciativa o el ataque.

Nota: este arte marcial suma el código al daño contra demonios y criaturas normales.

Un Feng Sha

GOKI

Los cuervos Goki son un pueblo de demonios antiguo y peligroso, su apariencia es de cuervos pero de mayor tamaño, completamente negros y con una maldad incontrolable. Su líder puede convertirse en una especie de humanoide con algunos rasgos muy marcados de los cuervos: como labios de hueso, pelo negro y repeinado hacia atrás, la nariz larga y aguda, ojos totalmente negros y la piel grisácea. Se dice también que Togaku, su gran señor desde hace milenios, fue quien creo a los ninjas y el clan más famoso de las tierras imperecederas tiene este mismo nombre.

Estos demonios atacan en bandadas, para compensar la debilidad de su tamaño relativo. No obstante, son peligrosos adversarios, pues pueden hacer varios ataques por turno, lanzando sus plumas, que golpean como si fueran dagas y se convierten en plata antes del impacto, esta capacidad hace que sean inmunes a las armas de plata. No obstante, evitarán entrar en combate directo si pueden evitarlo.

Los ataques de estos grupos se suelen caracterizar en que no hay supervivientes enemigos ya que todos acaban atravesados por multitud de plumas de plata y luego son devorados, esto ha llevado a algún iluso a querer seguirlos para ganar riquezas y ha acabado en el estomago de estos córvidos. Diligentes, obedientes y efectivos, lo mas peligroso es que pueden lanzar dos plumas por turno a un mismo oponente, sin considerar que sus líderes han aprendido magia en muchas ocasiones y que pueden utilizarlos en combate.

Naturalmente, debido a su tamaño solo se les mata por daño general y aunque no es muy difícil son inmunes a armas normales.

Togaku
Rey de los Goki

FUE	4
CON	7
TAM	4
INT	15
AD	7
REF	20
IN	15
Aguante	+2
Bonif. Al daño	-1d6
Armadura	-
Puntos de vida	11
Ataque	25% picotazo 1d6
	50% plumas disparan 2 con la misma tirada (no cuenta el bonif al daño.) 1d6 cada pluma.

OKI

No todos ellos viven en el infierno desde que ocurrió el cataclismo, algunos llevan desde entonces encerrados en nuestro mundo odiándolo y despreciando a sus habitantes. Como raza no tienen unas características generales siendo todos diferentes pero aún así su piel tiende a ser verrugosa, viscosa y de algún color brillante. Además todos, por regla general, tienen cuernos retorcidos sobre sus cabezas y colmillos afilados que sobresalen de sus bocas. Sus cuerpos son parecidos a los de los humanos aunque tienen una constitución mucho mas fuerte de lo que cabría pensar para su tamaño.

Son criaturas malevolentes cuyo único afán es introducir la desgracia y la miseria entre las razas humanoides, exceptuando a los shikomes y bakemonos de quienes en ocasiones se hacen lideres, pero odian especialmente a los humanos, a quienes consideran perfectos físicamente, sobre todo a las mujeres, a quienes consideran mucho más deseables que las mujeres de su propia raza.

Debido a su afición por las mujeres humanas, suelen secuestrar a las más hermosas y violarlas. Cuando la mujer queda embarazada, da a luz a un humano semidemonio con los ojos amarillos, los dientes algo más afilados que el resto de los humanos, con la piel como el cuero. Tienen –1 al aguante, así como sus características que se ven afectadas, +1 FUE, CON, TAM y –1 EDU, ATR y REF, además las energías negativas hacen que el individuo no pueda usar chi de su forma habitual, teniendo tantos puntos de oscuridad como su chi inicial, que pueden ir liberándolo como cualquier otro personaje. Aunque son inmunes a los efectos de la corrupción mágica.

Algunos Oni viven en el inframundo como ministros de otros demonios mucho más poderosos, dirigiendo la oscuridad, o como soldados de elite dentro de las huestes infernales. No suelen conocer hechizos y solo los más poderosos saben como lanzarlos.

De los que viven en nuestro mundo, según las leyendas, la gran mayoría viven en el reino de las hadas. Pero la realidad es que viven en zonas apartadas de la religión, la cual puede desenmascararlos, refugiándose en ruinas en casas abandonadas, sobre todo en las grandes ciudades. Viven durante el día en sus refugios y por la noche salen para buscar a sus víctimas y jugar con ellas antes de asesinarlas o devorarlas.

Solo les afectan las armas mágicas, aunque el daño que se les cause sea de daño localizado, sufriendo todos los penalizadores pertinentes por las heridas.

	Pequeño	Mediano	Grande
INT	9	18	30
EDU	9	18	30
FUE	35	65	125
CON	35	65	125
REF	50	45	40
AD	18	20	22
TAM	18	25	30
Aguante	-6	-12	-27
Bon. Al daño	2d6	4d6	9d6
Armadura	4	11	16
Pv	70	130	250
Ataques	40% garras 1d4 30% cuernos 1d4	60% garras 1d6 40% cuernos 1d4 40% arma	90% garras 1d8 60% cuernos 2d4 80% arma 1d6 hechizos
Enc	2-20	1-6	1-2

SHEN DÙ YAO

Los océanos son propiedad del Rey Dragón desde que el mundo aún era joven y todas las formas de vida de los mares están bajo sus leyes. Pero hay algunos seres que las ignoran, y uno de ellos es el Shen Dù Yao o demonio de las profundidades.

Estas criaturas viven en bastas redes de túneles y cavernas. Desde donde corrompen a otros seres, los cuales les sirven. Atacan barcos y ciudades ya que consideran que están en su territorio de caza.

El Shen Dù Yao es un demonio enorme con una cubierta de escamas verdes y pelo rojo. Sus manos y pies están equipados con membranas que les permiten una mayor maniobrabilidad en el agua. A pesar de ser seres acuáticos pueden actuar fuera del agua aunque se van secando poco a poco, ya que su piel no puede beber agua.

Monstruos acuáticos de entre 3 y 5m de altura con una gran fuerza. Cada día que pasan fuera del agua reciben un –10 a la actividad, si llegan a –100 mueren. La otra forma de matarlos es atacarlos con armas mágicas ya que son inmunes a las armas normales y por daño general.

INT	14
EDU	14
FUE	50
CON	50
REF	60
AD	18
TAM	40
Aguante	-9
Bonif. Al daño	5d6
Armadura	12
Puntos de vida	100
Ataques	150% garra 1d8+1d4
	130% presa 1d10

YAKSHAS

Estos pequeños demonios son la representación del caos y la anarquía, aunque sean muy pequeños, son unas criaturas realmente voraces, capaces de acabar con enemigos mucho mayores que ellos ya que siempre van en grupo de entre 5 y 50 individuos.

Están siempre ligados a un elemento, agua, aire, tierra, madera o fuego, razón por la cual algunos los confunden con espíritus.

Algunos hechiceros gustan de tener o dos de esclavos, subyugándolos ya que a pesar de su anarquismo pueden llegar a ser bastante útiles como guardianes o vigilantes.

Son inmunes a las armas no mágicas y se les mata por daño general.

INT	15
EDU	14
FUE	6
CON	5
REF	20
AD	10
TAM	3
Aguante	+2
Bonif. Al daño	-1
Armadura	-2 piel escamosa
Puntos de vida	11
Ataques	50% garras 1d4
	30% mordisco 1d6

DRAGONES

Estos reptiles son las criaturas más maravillosas de las tierras imperecederas, están bajo la protección de su más antiguo espécimen Tianlong, considerado un Dios en la religión sintoísta. Los dragones de las tierras imperecederas son seres maravillosos de una sabiduría y conocimientos casi infinitos. Son pacíficos excepto cuando algo o alguien les hace enfadar, en cuyo caso pueden destrozar ciudades enteras.

Están asociados con el agua, la salud y la sabiduría, los tres pilares del hombre.

Sus cuerpos son largos y delgados, cubiertos por escamas de colores brillantes y muy resistentes. No suelen tener alas, pero pueden volar con su forma normal como si caminasen por el cielo. Sus cabezas son más parecidas a caballos que a reptiles, con grandes bigotes surgiendo por encima de sus labios. Tienen un par de cuernos, de los cuales se puede obtener un polvo con multitud de aplicaciones en hechizos y conjuros.

Cuando un dragón habla, su voz es delicada y dulce, sonando como la música de los hombres. Incluso cuando están furiosos, hablan como si fuera música pero con mucha más percusión.

Los dragones de las tierras imperecederas están fuertemente asociados al agua y el aire, que son los elementos de la formación del mundo, por lo que se suelen manifestar bajo enormes tormentas como rayos de luz, o como grandes monstruos con las garras en el

suelo, los ojos en los rayos y las escamas rascando el cielo en grandes tifones.

Shenlong es un dragón enorme que gobierna el cielo, hermano de Tianlong. Le encanta que lo adoren y le recen para que provea con lluvias. Le gusta aparearse con las Dilung, dragonas que habitan en los ríos y arroyos (según se dice, cada fuente de agua corriente tiene su propia Dilung, que es más o menos fuerte y grande dependiendo del tamaño de su "reino"). Se dice también que en los pantanos hay dragones corruptos, que buscan sólo el mal y su propio provecho. Son los Ànlong.

Los dragones son objeto de muchísimas historias de generosidad. Dicen que muchos héroes fueron premiados con un gran tesoro al ayudar a un dragón en un viaje por los cielos.

El protector de los dragones, Tianlong, vive en lo más profundo del mar, en un palacio de cristal con pilares de jade, muros de coral y perlas, donde cada día cientos de piedras preciosas llegan desde las montañas formando enormes montes, grandes pilas de artefactos mágicos se amontonan en sus habitaciones, siendo de esta forma el más rico de entre los grandes espíritus.

Las perlas son asociadas a los dragones y se dice que pueden tener el poder de atraer a uno y si le son entregadas, se puede acceder a tener un favor de estas maravillosas criaturas, aunque la razón de esto no está muy clara. Cuanto mayor sea el dragón, mayor cantidad de perlas se necesitará para llamarlo.

El nacimiento de una de estas criaturas es motivo de festividad y de alegría. Según se cuenta, algunas de las piedras redondas que se encuentran en las márgenes de ríos y arroyos son huevos de dragón que eclosionan cuando un rayo los golpea, razón por la cual hay personas que buscan estos huevos para poder tener un dragón propio, ya que al nacer si el dragón ve a un humano este quedara unido a él en un vinculo de amistad. Por desgracia, durante muchos años estas crías de dragón son bastante débiles y suelen ser presa de otras criaturas como rocs, tigres...

En el feudo del dragón hay una cascada conocida como la Puerta del Dragón, a la que muchas carpas doradas acuden cada otoño, remontando el río para recibir a un dragón que aparece por la cascada. De ahí el nombre del Feudo del Dragón y que toda la cultura de su gente esté relacionada con los dragones. Cerca de la cascada está el Templo de Jianlung la Dragona que reina en todo el valle y se supone que es la favorita de Shenlong. La creencia de los monjes, es que el dragón que aparece cada año es el hijo de ambos.

Los dragones son criaturas mágicas por lo que conocen todos los hechizos, de la misma manera que pueden teletransportarse, y utilizar gemas y perlas para obtener mucho más poder, como si fueran puntos de magia adicionales, pueden controlar el viento y las aguas a su placer.

De sus cuernos y huesos se obtienen pociones curativas muy poderosas, claro que no hay muchas personas que puedan pagarlas.

Viven bajo el agua o en castillos en lo alto de las montañas, y poseen un arma de aliento destructiva, un rayo eléctrico o de fuego muy poderoso que alcanza los 100m de distancia sin penalizadores y hace Xd10 puntos de daño, pudiéndolo lanzar una vez por minuto y tantas veces al día como su AD. Para esquivarlo hacen falta X

tiradas de esquiva, en la cual cada una retira 1d10 de daño.

Físicamente, su poder también es demoledor. Pueden realizar tantos ataques por turno de asalto como extremidades (garras, cabeza y cola) tenga disponibles, sin penalizadores adicionales a los del turno del asalto, además de tener la posibilidad de atacar a más de un objetivo en un solo ataque con una misma extremidad, recibiendo un –20 adicional por cada objetivo después del primero. Son inmunes a las armas no mágicas y el daño va acumulándose en daño general.

Edad	Cría 0-100	Joven 100-500	Maduro 500-1000	Anciano 1000+
INT	20	60	152	240
EDU	20	60	152	240
FUE	10	150	225	300
CON	10	150	225	300
REF	50	100	75	60
AD	25	50	100	150
TAM	10	50	100	150
Aguante	-3	-10	-20	-30
Bon. Al daño	-	5d6	10d6	15d6
Armadura	6	12	17	20
Puntos de vida	20	300	450	600
Ataques	40% garras 1d4 40% mordisco 1d6 30% cuernos 1d4 50% cola 1d8 30% aliento 1d10	80% garras 1d8 80% mordisco 1d10 70% cuernos 1d10 100% cola 1d12 60%aliento 2d10	100% garras 1d12 100% mordisco 2d10 100% cuernos 1d12 120% cola 1d20 90% aliento 3d10	150% garras 2d10 150% mordisco2d10 130% cuernos 1d20 150% cola 2d10 130% aliento 4d10

ESPÍRITUS Y NO MUERTOS

En las tierras imperecederas hay gran cantidad de espíritus, algunos son benignos y otros son malignos. Entre los no muertos la cantidad es variable y generalmente es debida a algún wujen cuando se trata de esqueletos o zombis. Aun así estos últimos tienen unas reglas especiales:

LA NATURALEZA DE LOS NO-MUERTOS

Estas criaturas van contra toda las normas de la naturaleza, tan solo la corrupción les hace mantenerse en el mundo, generalmente bajo los influjos de un hechicero que los ha levantado, pero puede ser que algunos de ellos como los monjes malditos hayan sacrificado su alma a un gran demonio con la intención de obtener más poder y conocimientos, o como los espíritus condenados, los cuales se han mantenido en este mundo a causa de un odio visceral que les ha impedido partir.

CARACTERÍSTICAS ESPECIALES DE LOS NO MUERTOS

Algunos de estos seres, son capaces de introducir en sus victimas puntos de oscuridad para llevar a la oscuridad a los vivos, otro pueden drenar puntos de CON en un radio de acción o cada vez que golpean a una victima, de este modo si un personaje llega a quedarse sin CON se convertirá en un zombi al servicio del muerto viviente que le drenó el ultimo punto de CON.

Aparte tienen un gran poder de regeneración, ya que cada minuto pueden regenerar un punto de vida, a menos que se indique lo contrario como los Jiang Shi.

DESTRUYENDO A LOS NO-MUERTOS

Para destruir a estos seres no basta con dejarlos sin puntos de vida ya que seguirán su periodo de regeneración, incluso si se desmiembran las partes del cuerpo tenderán a unirse de nuevo y el cuerpo volverá a levantarse. Si hay barreras físicas o mucha distancia entre las partes del cuerpo el tiempo será mayor, pero un muerto puede levantarse faltándole un brazo, una pierna... claro que tendrá penalizadores.

La forma de acabar con muchos de ellos es destruyéndoles la cabeza, o bien atacándolos con armas sagradas o bendecidas, ya que no regeneran los puntos de vida hechos por estas armas.

Algunos conjuros o pociones también pueden destruirlos, del mismo modo que el fuego, siendo este ultimo el método más utilizado para terminar con ellos una vez han sido despiezados.

BAKU

Creadores de los malos sueños y las pesadillas, son espíritus de los sueños. Su apariencia es de león pero con la cabeza de un elefante.

Solamente pueden ser encontrados en el mundo de los sueños por el cual provocan las pesadillas y el insomnio, cuando se les encuentra individualmente forzarán el combate. Si gana, la víctima sufrirá de pesadillas e insomnio cada noche hasta que supere una misión encomendada por el espíritu. Pero si es vencido ese Baku se retirará y nunca más volverá a molestar a la persona en cuestión.

Su poder es considerable y es capaz de mandar pesadillas con el conjuro descrito en la sección de magia.

Es estrictamente un espíritu y nunca aparecerá en el mundo real. En el mundo de los sueños la persona, durante su enfrentamiento con él, en realidad no sufre daño, aunque se determine para saber si gana o pierde. En el sueño le afectan todas las armas, aunque el daño por el que se le venza sea general debido a su naturaleza.

FUE	19
CON	11
TAM	34
INT	11
AD	11
REF	19
IN	11
Aguante	-
Bonif. Al daño	+2d6
Armadura	2
Puntos de vida	30
	60% Garra 1d8

Dispone de dos garrazos por turno de acción en el combate contra un mismo blanco

BOSATSU

Son los espíritus que acompañan a los mortales al Nirvana.

Estos espíritus son representaciones de Buda y por ello tienen un estatus divino y no pueden ser caracterizados. Pueden presentarse ante aquellos cuyo camino no es el correcto y enseñarles el buen camino, pero solo harán esto mediante ayuda espiritual y sueños ya que nunca se aparecen en el mundo físico, aunque los grandes sacerdotes con +20 en IN pueden sentirlos y comunicarse con ellos, y de este modo aprender y ver cosas que de otra manera no podrían. En los monasterios siempre suele haber uno de estos espíritus como guía al nirvana y en las grandes ciudades también, estos últimos tienen parte del poder del propio dios del sol.

CAN LÍNG (GOULS)

Estos muertos vivientes no creados tienen sólo una cosa en sus mentes, alimentarse de carne humana. En principio, se dedican sólo a comer de los muertos, pero si algún vivo entra durante la noche en sus territorios lo intentarán cazar. Estos seres tienen una capacidad inherente a infectar las heridas que si no son convenientemente limpiadas harán que el afectado se convierta en un can líng (el porcentaje de infección es del 20% una vez que impactan). Aparte de introducir un punto de oscuridad en el alma de sus enemigos si causan 5 o más puntos de vida en el ataque.

Estos no muertos no regeneran puntos de vida como el resto de sus congeneres, en su lugar curan sus heridas de forma normal.

Son siervos de los Wujen por aprovechamiento común aunque antes de rendirle pleitesía, el wujen debe convencerlos de su poder oscuro de la única manera que ellos conocen, eliminando a varios de ellos, ya sea él mismo o con otras criaturas oscuras.

Se necesitan armas mágicas para dañarlo y pueden detectar un humano en 200m de radio.

FUE	17	
CON	13	
TAM	13	
INT	13	
AD	13	
REF	13	
IN	13	
INT	13	
Aguante	-2	
Bonif. Al daño	1d4	
Armadura	-	
Puntos de vida	30	
	Cabeza	9
	Cuello	6
	Torso	24
	Bajo vientre	8
	Piernas	15
	Brazos	12
	Manos y pies	3
Ataque	55% garra 1d6	
	50% mordisco 1d4	

ESPÍRITUS CONDENADOS

Muertos en circunstancias violentas, estos son los espíritus de la venganza. Generalmente son los espíritus de los criminales ejecutados en la horca y su único motivo para seguir a este lado es para infligir la muerte en una perversa forma de venganza contra la vida.

Aparecen con un aspecto delgado y rasgado con las ropas que llevaban durante su ejecución, teniendo estas los rasgones que tienen cuando la muerte los aconteció. Su piel es siempre gris y fría al tacto, y sus dedos terminan en unas afiladas garras parecidas a clavos aunque su marca más característica es su largo cuello, la marca que le dejó la cuerda en el momento de la muerte.

Como criatura de la noche prefiere acechar las tierras observando a sus víctimas, a quienes despedazan con sus garras, o si es posible, ahorcarán al desdichado usando la propia cuerda que los mató a ellos.

Criaturas carentes de mente y sólo reaccionan ante el estímulo de poder matar. Sólo pueden ser afectados por armas mágicas, son eliminados según los ataques zonales, aunque no sufren dolor.

Drenan 1 punto de CON en 1m de radio, si no se supera una TR de CON contra nivel 10 (es relativamente fácil).

Si ataca con la cuerda, cada turno que la víctima este colgada hará 1d8 de daño general y además si el personaje falla una TR de CON contra nivel 10 quedará inconsciente. Miden entre 2,5 y 3m de alto donde entre 50cm y 1,5m es de cuello.

FUE	20
CON	18
TAM	15
INT	2
AD	2
REF	15
IN	13
Aguante	-
Bonif. Al daño	+1d6
Armadura	depende
Puntos de vida	38

Cabeza	11
Cuello	8
Torso	30
Bajo vientre	10
Piernas	19
Brazos	15
Manos/pies	4

90% Garras 1d6

100% Lazo especial (tiene que atrapar el cuello)

ESQUELETO

Muertos vivientes creados. Estos seres son aún capaces de tener algún pensamiento lógico, cómo saber que no pueden pasar a través del fuego o capaces de enfrentarse a un enemigo esquivando... aun así su capacidad de razonamiento es bastante pobre y no llegan a más, pero debido a eso, son formidables guerreros que utilizan los hechiceros en sus ejércitos. Para eliminar una de estas criaturas hay que lanzar el daño cuando se le golpea, y éste se multiplica por 4 haciéndose una tirada porcentual. Si se obtiene menos de el resultado el esqueleto ha sido destrozado pero, si por el contrario, se

obtiene más no sufre ningún daño. Si las armas son perforantes o cortantes la tirada en lugar de x4 se hace x2, si por el contrario es con fuego el daño x6.

Naturalmente estos no-muertos no recuperan puntos de vida, ni drenan CON.

FUE	11
CON	n/a
TAM	11
INT	11
AD	11
REF	13
IN	11
Aguante	-
Daño	-
PV	especial
Ataque	45% arma

FANTASMAS

Espíritus de los muertos, libres de los cuerpos que tuvieron en vida, en ocasiones vuelven a la vida o son condenados por el dios del infierno, debido a sus crímenes. Pero generalmente no quieren volver y cazan en sus lugares de condena.

En apariencia son como los hombres normales, pero rodeados por un halo etéreo y carecen de pies, simplemente flotan, sus ropajes son como los que llevaban cuando murieron, generalmente blancos, que se mueven a su alrededor cuando ellos mismos se mueven.

Estas criaturas de naturaleza tan trágica suelen ser considerablemente peligrosas, pudiendo causar la muerte, ya que necesitan la esencia de los vivos para poder mantenerse en este mundo. Para este fin, eligen a una víctima y usando sus poderes de ilusión, la seducen y la convierten en su consorte. Cada noche el fantasma le drena más y más esencia para sustentarse a sí mismo, mientras la víctima duerme. En el transcurso de unas semanas la víctima ha envejecido rápidamente y el fantasma la abandona buscando otra nueva víctima.

Hay varias formas de desterrar un fantasma del mundo terrenal: matándolo con armas de naturaleza mágica y sólo durante la noche. El daño es zonal ignorando piernas, pies y bajo vientre, si se hace con armas no mágicas el fantasma volverá en 1d10 días. Evitando que extraiga esencia vital, o con un exorcismo realizado por un sacerdote de la religión a la que perteneció el fantasma.

Es capaz de asumir una forma humana, y tiene los siguientes conjuros:

Absorber vida y poder
Beso de muerte
Cantar al alma
Imitar apariencia

En un radio de 3m todo el que se encuentre cuando está bajo su forma real debe hacer una TR de su CON contra la AD del fantasma para no perder 1 punto de CON cada asalto.

Algunos de ellos han desarrollado técnicas especiales de ataque usando sus cabellos, sus lagos ropajes o incluso su lengua como latigos.

FUE	9
CON	9
TAM	12
INT	18
AD	18
REF	9
IN	18
Aguante	-
Bonif. Al daño	-
Armadura	-
Puntos de vida	18
Cabeza	5
Cuello	4
Torso	14
Brazos	7
Manos	2

100% Arma
80% Latigo 1d4 (especial)

GAKI

Los malvados espíritus de la posesión, se dedican a tomar cuerpos, esclavizarlos y dominarlos mientras adormecen el alma del cuerpo. Pertenecen a la religión budista y sólo los sacerdotes budistas pueden exorcizarlos.

Aparecen como humanoides negros con una débil piel, abultados estómagos y salvajes ojos. Como los fantasmas, carecen de piernas y simplemente flotan en el aire.

No necesariamente malvados, los que si lo son, controlan un cuerpo para llevar a cabo una misión personal, cuando ésta termina, disfrutan trayéndole el mal al poseído e introduciéndolo en la desgracia para después dejarlo a su suerte, pero esto es en el mejor de los casos ya que después de terminar su trabajo, suelen matar a la víctima haciéndola volar en mil pedazos al salir del cuerpo.

Si alguien intenta convencerlo para que no realice su misión el Gaki se volverá violento y atacará con el cuerpo que controla, intentando matar al instigador aunque puede utilizar sus poderes a través del poseído para hacerlo.

Hay otros Gaki que prefieren vivir como espíritus libres pero usan el poder de la posesión sólo para atacar a aquellos de quien deseen vengarse por alguna burla o afrenta.

Miden entre los 2,5 y los 4m no son criaturas sustanciales, por lo que sólo se les hace daño con armas mágicas con daño zonal, ignorando piernas, pies y bajo vientre.

Si intentan dominar a alguien, el afectado debe superar una TR de su AD contra la del espíritu o será poseído.

FUE	15
CON	18
TAM	24
INT	30
AD	18
REF	18
IN	18
Aguante	-3
Bonif. Al daño	+2d6
Armadura	-
Puntos de vida	83

Cabeza	25
Cuello	17
Torso	66
Brazos	33
Manos	8

100% Garras: 1d8 dos ataques por turno de acción al mismo blanco.

JIANG SHI

Si hay alguna criatura capaz de introducir el terror en cualquier humano, sea del reino que sea y sea cual sea su posición social, es el Jiang Shi

Estos no muertos son por excelencia la personificación del mal y la corrupción. Su origen es muy variado ya que puede ser que una de sus victimas sobreviva a sus ataques físicos, por lo tanto se convertirá en 1d10 días en otro Jiang Shi, pero ya sobrepasando la fase inicial, o bien que las fuerzas negativas entren en el interior de un cuerpo haciéndolo revivir como una especie de zombi que al alimentarse de sangre humana cambia su naturaleza hacia la del Jiang Shi.

Su apariencia es variable pero la mayoría tienen la piel con un tolo blanquecino verdoso, con los cabellos blancos y las uñas largas y negras que hacen daño cortante.

A pesar de todo su poder, estos monstruos tienen algunas debilidades, a la luz del sol mueren por quemaduras. Cada asalto bajo el sol les provoca 1d20 pv de daño, aunque en días nublados actúan a la mitad de sus habilidades y características, dejándolos muy vulnerables, y si se trata de alguno con mas de mil años ni siquiera el sol les afecta. Por otro lado, son muy compulsivos, y siempre que ven arroz por el suelo se ven obligados a contarlo, es por esta razón que en algunos lugares donde se cree que haya uno de estos seres se esparcen cuencos de arroz por puertas y ventanas, si al día siguiente el arroz esta en un cuenco se sabe que la criatura ha estado allí. Otra debilidad extraña es que cuando son golpeados por huevos de gallina se quedan 1d4 asaltos como petrificados, siendo este el método que utilizan los cazadores de demonios para acabar con ellos.

Su percepción del mundo es diferente a la de los humanos, pues ven las fuetes de calor, de modo que si alguien se esconde en el agua estará relativamente a salvo.

Las armas normales no les hacen daño, aunque sí las armas mágicas, bendecidas o sagradas.

Son inmunes al daño sufrido en cualquier parte del cuerpo exceptuando cabeza, cuello y tronco, aunque son conscientes del daño que reciben cuando son golpeados en otras partes.

Pueden regenerar miembros enteros tras las heridas, aunque pueden tardar días en el proceso.

Si mira a los ojos a un humano o raza humanoide (esto no afecta a los espíritus) la víctima debe hacer una TR por AD contra la del Jiang Shi y si la falla estará bajo el control del mismo durante tantos asaltos como el fallo. Para evitar este ataque el objetivo debe pasar una tirada de suerte.

Cuando se encuentra a menos de dos metros de una victima puede elegir entre drenarle puntos de CON, que se convertirán en puntos de vida para él, o puntos de magia. 1d6 por turno de lo que elija. Además el resultado del d6 será también el numero de puntos de vida generales que drena en forma de sangre que sale de los orificios y de los poros de la piel de la victima hasta la boca del no-muerto. Para cambiar los puntos elegidos debe volver a atacar a esa victima. Para que el drenaje tenga éxito la victima tiene que fallar una TR de su CON contra la AD del Jiang Shi

Estos seres tienen además una especie de dardos en una de sus manos que pueden utilizarlos para atrapar a una persona y atraerla hasta su alcance de drenaje en el siguiente turno de asalto.

Pueden utilizar un arma de aliento, tantas veces al día como su AD, siendo algo que utilizan cuando se ven superados en el combate.

Si un Jiang Shi pierde todos sus puntos de vida pero sigue "vivo" puede ser retenido si se le entierra bajo tierra bendecida por cualquier sacerdote. Esto hará que aunque el vampiro se regenere no pueda salir de su tumba.

Pero aún así, estas criaturas se van volviendo cada vez más poderosas según van habitando más tiempo el mundo, lo cual puede ser peligroso para los humanos que intentan detenerlos. Estos son los poderes que obtienen por la edad:

Recién creado

- +5 a FUE -5 ATR

6 meses

- +5 a efectos de iniciativa (no a las acciones)
- Sentir la vida a 15m de radio

1 año

- +5 a efectos de iniciativa (mirar arriba)
- sentir la vida a 30m de radio

2 años

- Puede comandar tantos animales como su nivel de AD. Estos animales tienen que ser ratas, perros, lobos, murciélagos...

10 años

- +5 a FUE y a CON

50 años

- +5 a REF
- Sentir la vida a 45m de radio
- Volar a 22m/asalto (no turno)

100 años

- +5 a la AD
- Sentir vida 60m
- Volar 45 m asalto
- Telequinesis de hasta 15kg y 15m de distancia
- Aliento de fuego de hasta 9m: causa 1d10 de daño al objetivo con un 30% de posibilidades de prender el cuerpo.

Cada siglo posterior

- +3m/asalto a volar adicionales
- Puede comandar tantos esqueletos o zombis (o mezcla) como su AD
- El radio de sentir vida aumenta en 15m
- La telequinesis aumenta en 5 kilos y en 10m de distancia
- +1d6 adicional al arma de aliento

JIANG SHI TIPICO (MÁS DE 100 AÑOS)

FUE	20
CON	15
TAM	12
INT	10
AD	14
REF	17 +10 iniciativa
IN	12
Aguante	-2
Bonif. Al daño	1d6
Armadura	depende

Puntos de vida	28
Cabeza	8
Cuello	6
Torso	22
Bajo vientre	7
Piernas	14
Brazos	11
Manos/pies	3

70% garras 1d6(cortante, infectan)
60% aliento 1d10 fuego
100% arma
Mirada (especial)
Drenaje (especial)

KAMI

Considerados los más grandes entre los espíritus, los Kami son los más ancianos de su tipo. Su poder es muy variable pero tienen una gran cantidad de poderes en común:

- Invulnerabilidad: Son espíritus puramente dichos y no tienen cuerpo físico, por lo tanto las armas no pueden hacerles daño, a menos que sea un arma especifica contra ellos, y solo los hechizos espirituales pueden afectarles, es decir, hechizos de otros espíritus y los de ataque de los humanos.
- Existencia dual: Todos los kami poseen dos almas, una dominada por el bien y la otra por el mal. Generalmente, son controlados por la del bien, pero cuando son controlados por la del mal y vienen al plano mortal son muy peligrosos.
- Poder mágico: Tienen un gran conocimiento mágico, un hechizo por cada tres puntos de INT que poseen.
- Pueden variar sus características según la esfera a la que pertenezcan (fuego, agua, tierra, aire, o fuerza) y en la que se encuentren.
- Corporalidad limitada: se pueden aparecer durante un minuto por cada nivel de AD que posean, representándose de la forma que les es generalmente dada y con las habilidades y características según sea el caso (aquí el DJ deberá de saber como representarlos).

KAPPA

Espíritus de los lagos y los pantanos, son otra de las razas más malevolentes dentro de la estirpe de los espíritus.

El Kappa aparece como una especie de tortuga, su piel tiende a ser verde pálido o marrón, con verrugas cubriendo gran parte de su cuerpo, pero su característica más extraña es una depresión en lo alto de sus cabezas llena de agua. Este recipiente es el fruto de su fuerza, pero esto sólo es conocido por grandes eruditos en espíritus, se necesita más de 70 en conocimiento de espíritus para poder saberlo.

Moran en lagos y pantanos lejos de los asentamientos humanos, pero cuando una comida potencial se acerca a su territorio, el Kappa asciende atrapando el alimento y llevándolo a las profundidades de su guarida con una gran fuerza donde lo devora cuando lo ha ahogado.

La manera de eliminar a un Kappa es vaciándole la depresión de la cabeza, cada vez que se le golpee en el torso el

Aventureros luchando contra un Kappa

cuello o la cabeza se debe hacer una tirada de suerte. Si se pasa, el kappa pierde 1/4 parte del contenido de su recipiente de fuerza, y hasta que no se vacíe, no muere. Cuando esto ocurre, si cae al agua, en sólo unos minutos vuelve a la vida.

Son muy inteligentes y atacarán siempre al más débil, en un ataque sorpresa (al que tenga menos FUE), si se ven a punto de morir, escaparán para rellenar su cabeza, la suerte es que no tiene demasiada memoria, por lo que nunca recuerda que debe vengarse.

Mide alrededor de 1,5 o 2m.

FUE	10
CON	10
TAM	10
INT	22
AD	6
REF	9
IN	22
Aguante	-
Bonif. Al daño	-
Armadura	-
Puntos de vida	especial

Golpe 150% mirar como cola

Presa 100% considerar como estrangulamiento

QUILIN

Son los corceles celestiales, parecidos a unicornios, rara vez se les ve sobre la tierra. Los kami pueden invocarlos cuando necesitan una montura. Cabalgan por las nubes más rapido que el viento y tienen el poder de generar un camino de nubes por el que corren. Nunca combaten y son tan rápidos que nada puede alcanzarlos, así se mantienen puros.

MONJE MALDITO

Algo siniestro rodea a este no-muerto, son las almas de algunos monjes que se corrompieron mientras buscaban el camino y se embarcaron en una búsqueda eterna por encontrar la perfección en las artes marciales. La mayoría domina varios estilos de artes marciales a niveles espeluznantes. Pueden realizar combos y poderes chi que los mortales difícilmente podrían condensar en una única persona. Además de todo este arsenal, su naturaleza de no-muerto le proporciona unas garras que convierten el daño al del golpe de mano normal en cortante así como 1d6 adicional de daño general por el frío que introduce con sus golpes (Este

Quilin

daño es general y no cuenta en las heridas zonales).

Suelen llevar una existencia aislada, lejos de la sociedad o de otras criaturas, en monasterios abandonados, pueblos en ruinas, viejas casas perdidas en las montañas... y cuándo son interrumpidos en sus estudios, son agresivos y mortales. La única razón para enfrentarse a ellos es el librar al mundo de uno de estos monstruos o para conseguir alguno de sus manuscritos con técnicas y estilos milenarios y ocultos que ya nadie, o casi nadie, conoce.

Sus cuerpos pertenecen a la clase de los no muertos y por ello sólo pueden ser dañados con armas mágicas.

FUE	25	
CON	18	
TAM	15	
AD	25	
REF	26	
IN	17	
INT	18	
Aguante	-6	
Bonif. Al daño	+1d6	
Armadura	-	
Puntos de vida	43	
	Cabeza	12
	Cuello	8
	Torso	38
	Bajo vientre	15
	Piernas	21
	Brazos	17
	Manos y pies	4
Ataque	120% a un estilo marcial	
	100% a otros dos estilos	
	1d6 habilidades chi	

MYO-O

Demoledores de los demonios, son los sirvientes del gran Buda. Utilizando su gran fuerza, buscan y destruyen a las criaturas de la oscuridad.

No tienen una forma definida pero prefieren aparecer como enormes y musculosos humanos con el ceño fruncido y ojos llameantes. En sus manos portan grandes armas como alabardas o espadas a dos manos, que desprenden una cegadora luz blanca. Cuando se manifiestan, miden más de 5m y son capaces de arrancar árboles y derribar edificios con sólo un simple golpe de sus puños.

Afortunadamente, estos espíritus son seres de la luz y tienen una merecida fama de ser los guerreros contra los demonios y los espíritus malignos. Muchos actúan como protectores de los templos, en los cuales se les representa detrás de los desfiles.

Son inmunes a todos los encantamientos normales y sólo las armas mágicas les hacen daño, aunque éste es zonal.

FUE	125
CON	125
TAM	30
INT	30
AD	40
REF	40
IN	30
Aguante	-27
Bonif. Al daño	+9d6
Armadura	-
Puntos de vida	250
Cabeza	75
Cuello	50
Torso	200
Bajo vientre	63
Piernas	125
Brazos	100
Manos/pies	25

200% Arma 200%

PIXIU

Este animal de forma felina, es como un león pero con alas membranosas, se dice que es atraído por las riquezas y que se alimenta de oro y plata. Aunque también es símbolo de la riqueza y de la fortuna. Forma parte de las criaturas benignas que luchan contra la oscuridad, es por esta razón que muchas personas llevan amuletos con la forma de Pixius para evitar que se le acerquen los espíritus y demonios malignos. Es decir que llevan el conjuro de protección.

FUE	18
CON	17
TAM	20
INT	22
AD	20
REF	20
IN	20
Aguante	-3
Bonif. Al daño	+1d6
Armadura	3
Puntos de vida	33

70% zarpa 1d8
50% mordisco 1d10

Habilidades:
1d6 hechizos, generalmente de protección y de curación

SENNIN

Son muy parecidas a las Yama-Uba, son los espíritus de brujas perdidas hace miles de años.

Aparecen vestidas con ricos ropajes de apariencia muy antigua, propios de un clima extremadamente frío. En realidad son espíritus inmortales atados al mundo mortal, debido a un castigo administrado por sus actos malvados cometidos hace eones. Condenados a vigilar las montañas buscando alguien que les libere de su esclavitud.

Cuando se les encuentra las Sennin ofrecen un pequeño deseo a cambio de que quién lo encuentre, lo ayude. Esta ayuda puede ser un simple cometido pero para liberar al Sennin hace falta llevar su alma al lugar donde descansa su cuerpo. El alma de todos estos espíritus descansa en un simple aposento escondido en algún lugar recóndito.

Generalmente defraudan en sus deseos debido a su antigua naturaleza, pero si alguien termina uno de sus cometidos, tras esto les puede conceder un deseo sin trampas o acompañarlos por las montañas protegiéndoles, ya que nadie ataca a un Sennin. Como muestra de gratitud, los deseos de este tipo son como en el festival: lanzando 1d100, pero cualquier resultado negativo o sin efecto se considera como el primer positivo.

Son grandes hechiceras que han aprendido artes de curación y canto durante todos estos siglos. Sus conjuros son:
Curación
Deflectar

Luz
Polvo contra zombis y demonios
Protección corporal
Resurrección

Generalmente van armadas con un bastón largo o una alabarda y ha sido probado por muchos que son expertos en el uso de estas armas.

Miden alrededor de 3m de alto y aparecen como una mujer normal, por lo que el daño se le determina por zonas. Son inmunes a armas no mágicas y después de 1d10 horas vuelven a estar totalmente curados y regenerados, a pesar de que los hayan matado y destrozado por completo

FUE	16
CON	17
TAM	18
INT	12
AD	10
REF	15
IN	9
Aguante	-3
Bonif. Al daño	+1d6
Armadura	-
Puntos de vida	34

Cabeza	10
Cuello	7
Torso	27
Bajo vientre	9
Piernas	17
Brazos	14
Manos/pies	3

180 arma

TENGU

Híbrido entre cuervo y humano. Son espíritus descendientes del viento, al igual que todos los pajaros. Son humanos con alas y picos. Su piel y plumas son negras o rojas, aunque se tapan bajo capas y pequeños sombreros negros.

Capaces de volar, estas criaturas habitan en las copas de los árboles. Prefieren los climas templados en bosques cercanos a las montañas.

Viven en comunidades de entre 10 y 50 individuos, con un rey electo encabezando la bandada. Los más fuertes actúan como guerreros y exploradores, informando al rey acerca de la actividad en su territorio.

Cuando aparecen humanos por su territorio, los consideran gente que viene para divertirse y juegan con ellos. Estos juegos nunca son dañinos, pero muchas veces encabezan un ataque contra aquellos hombres que consideran los juegos un insulto o un ataque. Exceptuando estos momentos los Tengu son pacíficos.

Otra cosa que irrita a los hombres es que los Tengu recogen cualquier cosa que brille. No les importa el valor, pero si brilla, lo robarán para sus tesoros. En ocasiones pueden tener objetos de valor mágico pero es muy raro.

Exceptuando esto, los Tengu viven en aislamiento total del resto de los pueblos.

Pueden volar durante periodos superiores a 6 horas, miden entre 1.33 y 1.5m de alto y su envergadura de alas es de 2m.

FUE	9
CON	9
TAM	7
INT	12
AD	21
REF	15
IN	15
Aguante	-2
Bonif. Al daño	-1d4
Armadura	-
Puntos de vida	18

Cabeza	5
Cuello	4
Torso	14
Bajo vientre	5
Piernas	9
Brazos	7
Manos/pies	2

70% pico 1d6

YAMA-UBA

Conocidas también como las mujeres de las nieves, son espíritus que viven en las inhóspitas montañas de las tierras imperecederas. Están vestidas con kimonos rasgados y rodeadas de una brillante capa de hielo. Sus rostros están malformados y retorcidos, con grandes narices y con sólo algunos dientes,

Son entidades malvadas y demoníacas por naturaleza, disfrutan perdiendo a los viajeros y llevándolos a la muerte por las montañas que ellas habitan. Una vez perdidas, las víctimas son devoradas por las Yama-Uba, que disfrutan llenando sus estómagos con carne fresca.

Algunos de estos espíritus son conocidos por ser hechiceras de gran poder, expertas en hacer pociones y venenos. Incluso en ocasiones pueden llegar a comerciar con sus productos con viajeros con el suficiente poder como para que su magia no les afecte. Estos espíritus

tienen un conjuro especial llamado *estudio*, que les permite saber las habilidades y características de otro ente, de este modo, no suelen ser vencidas. Las personas con las que comercian generalmente pagan un alto precio por los productos adquiridos. El precio es a menudo un bebé humano para poder devorarlo y darse un festín.

Tienen unos extraordinarios sentidos para localizar a sus presas en las grandes montañas y cordilleras, pudiendo oler a un humanoide a millas de distancia, e inmediatamente se ponen en persecución de la víctima.

Sus sentidos superiores les proporcionan +50 a las habilidades de percepción, tienen +30 a las habilidades mágicas, y conocen los hechizos de:

Absorber vida
Absorber poder
Ajar un miembro
Dominación
Fuego interno

Sólo les afectan las armas mágicas y el daño es calculado por zonas normalmente.

FUE	12
CON	8
TAM	12
INT	20
AD	20
REF	15
IN	20
Aguante	-2
Bonif. Al daño	-
Armadura	-
Puntos de vida	20

Cabeza	6
Cuello	4
Torso	16
Bajo vientre	5
Piernas	10
Brazos	8
Manos/pies	2

Bo: 70%
Garras: 50% 1d6
Mordisco: (solo si el ataque con garras ha tenido éxito) 75%, arranca trozos de carne. 1d6. Dobla el tiempo de curación.

ZOMBI

Muertos vivientes creados mágicamente con un conjuro. Estos no-muertos tienen en sus simples mentes la única premisa de cumplir las órdenes de su creador o de aquel que los domine. Por ello, son algo toscos, aunque en gran número suelen ser un enemigo muy capaz, debido a que son casi inmunes a las armas. Para matar a una de estas criaturas hay que desmembrarlo y después de ello destruir cada uno de los pedazos, haciéndole tantos puntos de vida como tiene esa parte del cuerpo. El fuego les hace el doble de daño y las armas de perforación les hacen sólo la mitad.

FUE	17
CON	17
TAM	11
AD	1
REF	7
IN	1
INT	1
Aguante	-
Bonif. Al daño	1d4
Armadura	depende
Puntos de vida	34

Cabeza	10
Cuello	7
Torso	27
Bajo vientre	9
Piernas	17
Brazos	14
Manos/pies	3

60% garras 1d6

OTRAS CRIATURAS

ARAÑA GIGANTE

Estas criaturas se dividen en dos tipos: algunas son auténticos demonios que provienen de la profundidad de las selvas y bosques del mundo de las hadas. Su cuerpo puede ser mitad humano mitad araña o el de una araña de proporciones gigantes. Ahora que son libres de entrar en territorios humanos, han trasladado sus territorios de caza a lugares donde las presas humanas son más abundantes que otro tipo de bestias. Son criaturas formidables de gran poder y fuerza, conocen muchos conjuros y son prácticamente inmunes a las armas normales. Suelen vivir en cuevas, túneles y castillos abandonados donde tejen sus telas pegajosas (si alguien las toca debe hacer una TR de fuerza contra nivel 18 por extremidad para despegarse), una vez detectan una presa potencial, atacan con su aguijón con el que introducen dos tipos de venenos según deseen: el primero, de nivel 20 deja a la victima paralizada (un minuto por cada 5 de fallo) para después liarla en seda, TR de FUE contra nivel 30 para poder zafarse. La presa es llevada a una cámara donde la araña cuelga su alimento y una vez allí, se le inyecta el siguiente veneno, de nivel 18, el cual le disuelve los órganos en 1d12 horas (se divide la CON entre el resultado del dado y da la reducción de CON por cada hora), tras ese tiempo, la araña deja seca (literalmente) a su presa.

Otra característica especial que tienen es que son inmunes al polvo contra demonios.

Es posible que dentro de las guaridas de estas criaturas haya objetos y dinero de sus presas. También hay algunos Wujen que hacen tratos con ellas a cambio de que les enseñen conjuros, aunque estos negocios son muy peligrosos.

El otro tipo de estas arañas gigantes son las hengeyokai arañas, estas arañas son mas pequeñas, pero muy peligrosas. Sus mandíbulas son como cuchillas y teniendo en cuenta que la gran mayoría son wujen, las hace rivales temibles.

FUE	25
CON	20
TAM	16
AD	12
REF	15
IN	14
INT	20
Aguante	-2
Bonif. Al daño	+2d6
Armadura	5
Ataques	80% aguijón 1d8 (ignora armaduras)
	50% mordisco 1d6
	70% arma
Puntos de vida	45

Araña gigante

Cabeza	18
Torso	36
Patas	22

Localizaciones:

	Aleato.	Penalizador
Cabeza	1-2	-50
Torso	2-12	-
Patas izq	12-16	-40
Patas der	16-20	-40

Semi humana

Cabeza	18
Cuello	14
Torso humano	30
Brazos	18
Torso araña	36
Patas	22

Localizaciones:

	Aleato.	Penalizador
Cabeza	1	-50
Cuello	2	-80
Torso humano	3-8	-10
Brazo Izq	9-10	-40
Brazo der	11-12	-40
Torso araña	13-18	-
Patas izq	19	-40
Patas Der	20	-40

ESCORPIÓN GIGANTE

En las zonas desérticas junto a la muralla y en las tierras pedregosas del Imperio de Jade y Ladore, sobre todo en la Ciudad del Arco Iris, así como en algunas montañas rocosas, se pueden observar a estas increíbles criaturas que patrullan su territorio en parejas. Sus colores van desde el negro brillante hasta el color amarillo tierra. Estos formidables depredadores, de mas de 2m de largo, no tienen rival dentro de los animales, pues, según se cuenta, un poderoso wujen les hizo crecer con sus malas artes para que sus bakemonos y shikomes pudieran montar y hacer frente a las huestes de los Hijos del Sol (de ahí su mayor numero en las tierras cercanas a la frontera), pero el wujen fue vencido y estas criaturas escaparon, sembrando el terror en sus territorios. Armados con dos formidables pinzas de mas de 45cm y con un temible aguijón, tan afilado como la mejor lanza y capaz de inyectar veneno de nivel 20, es capaz de matar a un caballo sin problemas, por eso suele ser buscado por cazadores, para vender su veneno. (si la TR contra el veneno falla, el personaje comienza a perder 1d10 puntos de vida generales durante 1d6 asaltos debido a la abrasión de los pulmones cuando éste llega a ellos. Este periodo de lapsus es de 1d4 asaltos).

FUE	35
CON	20
TAM	25
AD	9
REF	15
IN	14
INT	7
Aguante	-2
Bonif. Al daño	+3d6
Armadura	9
	80% pinzas 2x turno 1d6
	60% aguijon 1d6+1d4
Puntos de vida	55

Cabeza	17
Torso	44
Cola	26
Patas	22
Pinzas	28

Localizaciones:

Cabeza	1	-50
Torso	4-6	-
Patas izq	7-9	-40
Patas der	10-12	-40
Cola	13-14	-45
Pinza izq	15-17	-30
Pinza der	18-20	-30

FÉNIX

Esta criatura majestuosa, tiene su lugar en las Tierras Imperecederas. La antigua religión del Imperio de Jade lo consideraba como el guardián del las tierras del Sur, y lo llamaban el pájaro rojo.

El plumaje rojo y dorado cubre la exótica forma del fénix, emergiendo de la cresta, en forma de abanico. Ojos de águila y pico de color escarlata y con una envergadura de unos nueve metros.

Suele habitar en las cimas de las montañas, donde se extiende el Reino del águila, aunque puede vivir en casi cualquier lugar donde haya altas montañas en clima templado o cálido.

En combate puede atacar en un solo turno a un objetivo con sus dos garras y su pico. Ésto no da muchas probabilidades de sobrevivir a su victima, aunque necesita el resto del asalto y otro adicional para volver a atacar de esta forma, que sería con el picado. Si un fénix es vencido en combate, se convertirá en cenizas y de ellas surgirá un huevo de mármol. Aunque el 10% de las veces aparecerán dos huevos.

Además de este excepcional arsenal, conocen el conjuro fuego interno que pueden lanzar tres veces al día, y también poseen un aliento de fuego contra un objetivo que pueden usar tantas veces al día como su AD. Este aliento llega a 60m sin penalizadores y golpea haciendo 1d10+1d8 de vida general, aparte de tener una probabilidad de prender la ropa del daño causado*2 en porciento, si esto tiene lugar, recibirá 1d10 adicional de daño general por quemaduras.

FUE	30
CON	19
TAM	18
AD	20
REF	20
IN	25
INT	25
Aguante	-3
Bonif. Al daño	+2d6
Armadura	3 puntos por las plumas
Ataque	80% Garras 1d8
	70% pico 1d10
	90% aliento (especial)
Puntos de vida	49

Cabeza	17
Torso	39
Alas	19
Patas	24

Localizaciones:		
Cabeza	1-3	-50
Torso	4-8	-
Ala I	9-10	-40
Ala D	11-12	-40
Pata I	13-16	-30
Pata D	17-20	-30

GRIFO

Cuerpo de león, con alas y cabeza de águila, esta criatura de increíble belleza es símbolo de poder y libertad, por esta razón, algunas asociaciones clandestinas los usan como baluartes de sus creencias.

Se dice que son un mito, que se extinguió hace mucho tiempo pero aún es posible encontrarse con alguna de estas bestias en algunos lugares apartados de los humanos viviendo en la profundidad de las montañas cazando y viviendo en paz.

No son necesariamente criaturas violentas, y podrían, incluso, ser domesticadas, si se les educa desde pequeñas.

FUE	26
CON	12
TAM	23
AD	10
REF	18
IN	15
INT	14
Aguante	-
Bonif. Al daño	+2d6
Armadura	-
Ataque	80% garra 1d8
	70% pico 1d10
Puntos de vida	38

Cabeza	13
Patas T	19
Patas D	16
Torso	30
Alas	14

Localizaciones:		
Cabeza	1-2	-50
Torso	3-7	-
Pata TD	8-9	-40
Pata TI	10-11	-40
Pata DD	12-14	-30
Pata DI	17-18	-30
Ala D	19	-40
Ala I	20	-40

GUSANO DE LUZ

Este animal es cultivado por los humanos, debido a que tiene una piel luminiscente ofreciendo unos fantásticos tonos de luz blanca. Aunque no suelen ser usados en edificios normales debido a su ferocidad, sí se utilizan en las minas para poder ver en la oscuridad.

Es tal su ferocidad y su voraz apetito que cuando miden tan sólo unos centímetros, pueden arrancar trozos de carne de una mano, y con solo 10 centímetros de largo, pueden arrancar un dedo de un solo mordisco. No se sabe hasta qué longitud pueden crecer, pues en las minas los matan a llegar a la peligrosa talla de 15 cm. Pero se sabe de algunos que han escapado y han llegado a medir más de dos metros, alimentándose de los pobres mineros. Incluso se sabe que existen colonias en cuevas salvajes que los humanos evitan, no así los bakemonos y shikomes, que en ocasiones consideran a estos invertebrados como dioses y los alimentan lanzándoles a prisioneros, desperdicios e incluso a miembros "voluntarios" de su sociedad. Además de recoger sus excrementos de color verde, que brillan cuando están en penumbra y que utilizan como emplaste para cerrar las heridas sangrantes y evitar las infecciones.

Aunque puedan parecer torpes debido a su rechoncho cuerpo, sorprenden a sus enemigos al tener una precisión de ataque que rivaliza con la de animales mucho más rápidos que ellos, aunque por norma general se alimenten de carroña.

El fuego les causa triple daño y sólo pueden morir por daño general. En su boca, varias filas de afilados dientes como sierras perforan la carne y la disuelven con ácido.

Sus características de combate sólo vienen definidas por su FUE CON TAM y REF, el daño producido es el del bono al ataque por 3 mas 1d6 (puede ser menor si su tamaño es el del las lámparas, como mínimo 1d2), este bono al daño normal es el ácido de sus bocas. Los puntos de vida se calculan normalmente, así como el aguante que tiene –2 adicional por su cuerpo gomoso.

Cuando muerden se lanza la localización y el daño de los dientes en esa parte. Una vez sucedido esto, el gusano sigue masticándola cada asalto. Mientras no la ampute, a la vez que toda la parte del enemigo que este dentro de la boca comienza a ser digerida por los ácidos.

KUN

Es un pez enorme que habita en las aguas profundas de los mares y disfruta atacando barcos y devorando carne humana. No se sabe si hay uno solo o más de uno, pero sí que donde aparece, casi nunca sobrevive nadie. Los marineros Saer le tienen muchísimo miedo y según cuentan, algunos han llegado a herirlo. La descripción es la de un escualo gigante capaz de devorar un barco de un solo mordisco... en las tierras del continente se pensaba que era un mito de los Saer Thai, pero desde la desaparición de la luz, algunos marinos de los imperios lo han descrito en las tabernas de los puertos como un ser espantoso de más de treinta metros de largo, con los ojos negros como los de una muñeca que cuando ataca, se vuelven blancos como la muerte y un ataque con una embestida de su boca de varias filas de dientes, como si fueran la entrada al mismísimo infierno....

FUE	50
CON	100
TAM	100
INT	12
AD	12
REF	15
IN	20
Aguante	-35
Bonif. Al daño	+8d6
Armadura	10
Puntos de vida	150

100% mordisco 3d10

MARIPOSAS NEGRAS

Estos insectos son mayores que sus primos normales pudiendo tener el tamaño de las palmas de las manos de un hombre, de alas completamente negras, y una lengua que puede atravesar le piel de la mayoría de los animales.

Cuando los gusanos se alimentan de la carne de los zombis, al pasar a su siguiente estado vital, se convierten en las mariposas negras, que se alimentan sólo de sangre caliente. Las picaduras de la mariposa sólo producen un punto de vida, pero para diluir la sangre de sus victimas les introducen la esencia del mal dentro, en términos de juego le introducen 1d4 puntos de oscuridad cada vez que alcanzan a su objetivo.

Aunque suelen viajar en grupos de 1d10+1d4 miembros, son bastantes débiles aunque aquellos que conocen su naturaleza saben que no debe haber zombis y todo lo que ello conlleva demasiado lejos.

Puntos de vida 3

30% picadura

Daño especial

MUKADE

Estos enormes ciempiés, de ojos grandes y brillantes, son unos depredadores sin igual. Se alimentan de serpientes, cocodrilos e incluso dragones, y aunque los humanos no estén dentro de su dieta habitual, no es un problema para uno de estos artrópodos el incluirlos de forma ocasional o incluso habitual en su dieta.

Se dice que llegaron desde el Reino de las Hadas después de las arañas gigantes y al igual que estas, consideraron que las presas eran aquí más numerosas y menos peligrosas que en su tierra natal.

Su enorme tamaño no es razón para que no puedan esconderse con gran habilidad, haciéndose pasar por un montón de piedras o similar. En el agua son tan rápidos como en tierra, de este modo persiguen a sus presas.

Sus ojos les permiten ver en la oscuridad, aunque su brillo les hace visibles por aquellos que intentan cazarlos. Otra cosa que les hace formidables es que, al igual que las arañas gigantes, son inmunes a los efectos de los polvos contra demonios ya que al igual que estas, se consideran animales a tales efectos. Tienen un veneno de nivel 20 que inyectan en cada mordisco y que si no se pasa la

tirada de resistencia hará que el personaje, después de 1d4 días, sufra fiebres que no se pueden bajar y muera en 1d6 días más tarde. Algunos de ellos pueden escupir ácido hasta a diez metros de distancia causando 2d8 puntos de vida y corroyendo todo aquello que toca.

FUE	26
CON	20
TAM	30
AD	10
REF	11
IN	10
INT	2
Aguante	-2
Bonif. Al daño	+2d6
Armadura	9
	100% mordisco 1d8
	70% escupir ácido
Puntos de vida	46
Cabeza	16
Cuerpo	36
Patas D	*
Patas I	*

*los ataques a las patas son ignorados debido a la cantidad que tiene.

Localizaciones:

Cabeza	1-2	-50
Cuerpo	3-12	-
Patas D	13-16	-30
Patas I	17-20	-30

NIAN

También conocida como la bestia de la primavera, aparece en la festividad del año nuevo desde el mar, para atacar a las personas, por ello los petardos los colores rojos y la danza del león y el dragón sirven para expulsarlo y asustarlo, aunque si no se consigue, es una feroz criatura difícil de vencer y puede llegar a arrasar algunas aldeas.

Puede hacer un ataque con una zarpa y un mordisco por cada turno de acción que posea, siendo todos los ataques del turno al mismo blanco.

FUE	30
CON	22
TAM	27
INT	13
AD	9
REF	17
IN	13
Aguante	-6
Bonif. Al daño	+3d6
Armadura	5 por escamas
Puntos de vida	50
	70% zarpa 1d8
	60% mordisco 1d10
	50% cuernos 1d6

PENG

El Peng es un pájaro parecido a un águila, pero de grandes dimensiones. Puede llegar a los 12 metros de envergadura. Se alimenta de animales de diferentes tamaños, desde cabras montesas, a escorpiones gigantes, mukades y pitones, incluso puede llegar a alimentarse de pequeños dragones cuando aún están en el estado de cría, e incluso reses de tiro y humanos, cuando se siente hambriento.

Vive en riscos altos y rocosos, alejado de los humanos, pero en ocasiones hace viajes muy largos buscando pareja, nuevos territorios o comida.

En tierra sólo puede realizar un ataque con el pico o con una de las garras, pero en vuelo puede realizar dos ataques en el mismo turno con las dos garras.

FUE	30
CON	20
TAM	20
AD	13
REF	20
IN	15
INT	8
Aguante	-3
Bonif. Al daño	+2d6
Armadura	2 puntos por las plumas
Ataque	80% Garras
	70% pico
Puntos de vida	
Cabeza	15
Torso	40
Alas	20
Patas	25

Localizaciones:

Cabeza	1-3	-50
Torso	4-8	-
Ala I	9-10	-40
Ala D	11-12	-40
Pata I	13-16	-30
Pata D	17-20	-30

PERROS DE FO

Estos animales más parecidos a leones que a perros, están representados en todos los templos como estatuas emparejadas que protegen las entradas y que se encargan de defender a los desvalidos.

En realidad, estos animales viven en parejas y son muy territoriales. Aunque son extremadamente inteligentes y protegerán a los humanos de los seres malignos con su propia vida, si fuera necesario. Es por ello que en año nuevo se representan danzas del león, para espantar a los Nian.

Es un animal que representa el valor, la honradez y la felicidad, así como la protección, ya que nunca duermen y vigilan constantemente el mundo. Según se dice, las crías de este animal, que no se diferencian en tamaño de los leones, son muy fieles con aquellos que tienen la suerte de criar uno desde pequeño.

Puede hacer un ataque con una zarpa y el mordisco por cada turno de acción que posea, siendo todos los ataques del turno al mismo blanco.

FUE	26
CON	19
TAM	23
INT	20
AD	18
REF	19
IN	13
Aguante	-6
Bonif. Al daño	+2d6
Armadura	2
Puntos de vida	45

80% zarpa 1d8
60% mordisco 1d10

Habilidades:

Percepción 70%

1d6 hechizos, generalmente de protección y de curación

Peng luchando contra un dragón

RAZAS

BAKEMONO

Estas pequeñas criaturas, parecidas a los goblins, se dedican a sembrar el caos allí por donde pasan.

Son nocturnos, durante el día actúan a la mitad de sus características y habilidades. Viven en profundas cavernas cercanas a los asentimientos humanos, ya que suelen hacer incursiones para robar la comida y bellas mujeres, que convierten en sus consortes.

Mientras que en gran número son muy valientes, cuando están solos son extremadamente cobardes. Para llevar a cabo sus operaciones salen muchos de ellos, de esta manera ganan seguridad. Tienen el tamaño de un niño. Y tienen un método para escapar cuando los capturan: se dedican a morder con sus pequeños y afilados dientes. Pero aparte de este arma tan rudimentaria, estos seres llevan armas, según la zona en la que vivan, desde katanas robadas a los muertos en el norte, a lanzas de caballería (entre dos) en las tierras de sur.

La mejor forma de escapar de estos multitudinarios seres, es refugiarse en un templo budista ya que nunca lo atacarán y ni tan siquiera se le aproximarán ya que les tienen pánico, por ello, las ciudades suelen tener varios de estos templos para que los bakemonos estén al margen.

Son de color anaranjado y generalmente se tatúan, la razón de estos tatuajes es un misterio. Aunque hay quien dice que sus chamanes pueden introducir poderes dentro de los guerreros de esta forma.

Miden entre 1,33 y 1,6m

Bakemono

FUE	6
CON	6
TAM	6
INT	6
AD	5
REF	12
IN	10
Aguante	+3
Bonif. Al daño	-1
Armadura	depende
Puntos de vida	18
Cabeza	3
Cuello	2
Torso	9
Bajo vientre	4
Piernas	6
Brazos	4
Manos/pies	1

50% arma
40% mordisco 1d4

KOJÍN

Estos humanoides con cabeza de pez, generalmente mero, rape o tiburón, viven bajo las aguas marinas y la gran mayoría sirve al gran Rin-Jin.

Esta raza tiene autenticas ciudades bajo la superficie del mar, pero a veces suben a la superficie para intercambiar perlas por bienes manufacturados en Tinjin, o incluso para hacer incursiones en zonas costeras. Aunque se sabe que algunos grupos han remontado ríos para asaltar aldeas del interior.

Debido a su naturaleza acuática, sólo pueden permanecer en la superficie dos horas, tras esto empezarán a ahogarse.

FUE	14
CON	13
TAM	10
INT	13
AD	7
REF	11
IN	10
Aguante	-
Bonif. Al daño	-
Armadura	-2 por piel
Puntos de vida	27
Cabeza	8
Cuello	5
Torso	21
Bajo vientre	9
Piernas	13
Brazos	10
Manos/pies	2

Armas 60%
Mordisco 30% 1d6

NAGA

Se dice que el origen de estos semihumanos se remonta al final de la guerra con los dioses, cuando algunos supervivientes de los humanos rebeldes se adentraron en el Reino de las Hadas para así poder evitar, tanto la ira de los dioses como a sus enemigos humanos. Una vez en aquellas tierras extrañas, fueron corrompidos por un Hada y estos comenzaron a tomar forma de serpientes, pues éste era el animal predilecto del malvado espíritu.

La leyenda cuenta que fueron los propios humanos quienes, deseosos de tener mayor poder para llevar a cabo su venganza, pidieron tener esta forma.

Hay tres tipos de nagas: los purasangres, los mestizos y los rasgados.

Los purasangres, son completamente serpientes enormes pero tienen brazos humanos, lo cual les concede todas las ventajas descritas más abajo.

Los mestizos son humanos con dos de los siguientes rasgos:

- Cabeza de serpiente: muerde causando 1d6 de daño
- Torso flexible: tiene +1 a los REF y +5 a la defensa pasiva.
- Cola de serpiente: en lugar de piernas tiene cola de serpiente con lo que puede hacer ataques de presa.
- Serpientes en lugar de brazos: tienen el mismo efecto que el hechizo manos de serpiente.
- Escamas en lugar de piel: otorga una protección de 2 de por armadura.

Los rasgados son prácticamente humanos, lo único que les puede delatar son los ojos amarillos y con la pupila de reptil o las lenguas bifidas. Estos son los miembros de la raza utilizados en las infiltraciones en los reinos humanos.

Esta raza siempre está al acecho y lleva muchísimo tiempo dentro de la sociedad humana o viviendo cerca de ella. En muchas ocasiones, detrás de ciertos asesinatos y asaltos se encuentran los naga.

OGROS

Los ogros en las tierras imperecederas son seres con la magia en la sangre, generalmente van armados y protegidos como samuráis ya que suelen vivir en las montañas del norte, cerca del imperio del norte, alejados de todos los

demás humanoides de los que desconfían. Aunque son fieros guerreros y protectores de sus tierras, se dice que tienen gran poder y que pueden vencer a muchos guerreros antes de que les hieran.

Estas criaturas viven en pagodas, que ellos mismos se construyen, lejos de los humanos y en ocasiones hacen reuniones para tratar asuntos con otros de su especie. Los seres humanoides por lo general, les molestan y les incordian, ya que tienen un antiguo resentimiento sobre ellos. Antiguamente, los ogros lucharon al lado de los humanos para desplazar a los demonios, pero cuando Chan tomó el poder, los ogros fueron considerados como enemigos y como otro tipo de demonios, debido a que Chan sabía del poder que podrían tener estas criaturas, de tal forma que el pueblo poco numeroso de los ogros, aunque superior en fuerza y magia, no podía hacer frente al número de los guerreros humanos. Se realizaron numerosas batidas, buscando a esta magnífica raza para ir exterminándola, pero los ogros, que se habían organizado arrasaban aldeas enteras de humanos y continuaban avanzando. Los hombres entonces, provocaron una enorme batalla que casi aniquila a los ogros y estos tuvieron que escapar en desbandada, mientras que los humanos perseguían a los

que dejaban algún rastro por los bosques asesinándolos y colgándolos de los árboles abiertos en canal, para que las bestias los devorasen. Los pocos que lograron sobrevivir a la batalla y escaparon a la persecución, ascendieron a las montañas o se ocultaron en recónditos lugares, mientras continuaron sus costumbres de herrería y de lucha, perfeccionando artes, e incluso introduciéndose bajo conjuros en la sociedad humana, para aprender más y de esta manera han permanecido ocultos, gracias a su escaso número. Los humanos por su parte, les tienen miedo, al considerarlos demonios y grandes hechiceros, por lo que, si saben de la existencia de uno, lo buscarán y matarán para que éste no les hechice.

Esta raza tiene un largo pelo blanco que generalmente llevan despeinado. Sus narices pueden medir mas de 10cm y sus bocas tienen dientes afilados; sus manos son como pequeñas garras, que utilizan muy bien y su piel suele ser escamosa o correosa, de tonalidades grisáceas o verde grisáceo. Se dice que algunos eran completamente negros. Los ojos son desde dorados a púrpuras.

Pese a todo, no son del todo agresivos y si se les convence de que no se les delatará o atacará son magníficos anfitriones y pueden prestar una gran ayuda a la hora de la magia y los combates ya que las TRs para la corrupción mágica les afecta solo a ½ del nivel de hechizo.

Se pueden permitir PJs ogros, pero esto sería considerado como una ventaja de 10, que habría que pagar con desventajas. Así mismo, recibirían el conjuro de imitar forma para poder hacerse pasar por humanos, aunque esto sería otra ventaja de 3 puntos. ¿Aún quieres ser un ogro? La pega es que su única profesión posible es la de samurai, ya que es lo que han sido desde el principio de los tiempos.

Los bonificadores de esta raza son:

FUE	+3
CON	+3
TAM	+4
INT	+3
AD	+3
REF	+3
IN	+3

Y las características de un ogro estándar son:

FUE	16
CON	17
TAM	16
INT	15
AD	15
REF	18
IN	12
Aguante	-2
Bonif. Al daño	+1d4

Armadura depende en combate siempre llevan una completa

Puntos de vida 33

Cabeza	10
Cuello	7
Torso	26
Bajo vientre	8
Piernas	17
Brazos	13
Manos/pies	3

Armas 100%
Algun arte marcial 80%
1d10 hechizos

SHIKOME

Los shikomes son una raza cada vez mas abundante, sobre todo en las zonas donde los humanos no se establecen, como las montañas. Son una especie realmente cruel que no solo entiende la violencia como forma de vida. Llegando a atacar a otras tribus y clanes de su misma especie llegando incluso al canibalismo. Algo mas bajos que los humanos son mas fuertes. Con cabellos negros o blancos, algunos se los rapan, la piel es grisácea, y los ojos suelen estar inyectados en sangre. Sus manos están armadas con unas garras que causan 1d6 cuando golpean con las manos, mientras que en sus bocas hay grandes colmillos y dientes afilados, pero no los usan para el combate.

Como ya se ha descrito anteriormente esta especia solo valora la lucha, siendo sus lideres los mas violentos entre ellos, por ello suele ser común que haya desafíos al líder de una tribu o un clan por sus subordinados, que acaban con la muerte de, en ocasiones no solo uno de los contrincantes.

Se supone que son inmortales por edad pero ninguno de ellos llega a vivir mas de cincuenta años debido a su peculiar tipo de vida.

FUE	12
CON	12
TAM	10
INT	8
AD	7
REF	9
IN	8
Aguante	-
Bonif. Al daño	-
Armadura	depende
Puntos de vida	24
Cabeza	7
Cuello	5
Torso	19
Bajo vientre	8
Piernas	12
Brazos	9
Manos/pies	2

60% arma

Algunos pueden ser hechiceros o pueden saber algún arte marcial.

TROLLS

Estas criaturas tienen varias razas en el mundo: los hay desde los que viven en los bosques, a los que habitan las montañas, colinas, nieves...

Miden entre los 3 y 5m de altura, viven en grupos de 1-5 individuos, donde siempre hay una hembra que suele estar marginada por los machos. Las crías son alimentadas con trozos de carne cruda, generalmente los tendones, para que aprendan a sobrevivir y suelen ser maltratadas. La sociedad de los trolls es muy estricta, el macho dominante se aparea, come primero, no hace guardias...

Líder Shikome

Estos grupos viven en cuevas y cavernas, generalmente no muy profundas, aunque sí lo suficiente para que no les llegue la luz del sol, ya que los convierte en piedra de por vida. Son extraordinariamente fuertes y pueden arrancar un árbol de cuajo cuando se enfurecen. Son extremadamente rápidos, aunque tienen el defecto de ser prácticamente idiotas, apenas saben hablar y su idioma está basado en gruñidos y golpes violentos para hacerse entender, aunque pueden ser maestros a la hora de realizar emboscadas a seres con mayor inteligencia. Esto, junto con su fuerza, les hace unos enemigos potencialmente peligrosos.

Su piel es grisácea y sus ojos son del color negro o marrón y su sangre es negra.

Pueden llegar a regenerar un miembro tras años de reposo, aunque esto no suele ocurrir, aun así son muy difíciles de matar.

FUE	45
CON	45
TAM	36
INT	5
AD	5
REF	18
IN	5
Aguante	-6
Bonif. Al daño	+4d6
Armadura	2 debido a la piel
Puntos de vida	90
Cabeza	27
Cuello	18
Torso	81
Bajo vientre	23
Piernas	45
Brazos	36
Manos/pies	9

80% Arma
70% Garras 1d8
50% Mordisco 1d6

HIJOS DEL DIOS DRAGÓN

Hay dos formas de ser uno de ellos: una, es nacer siéndolo. Para ello, el personaje debe pasar una tirada de suerte y después otra más, pero esta vez sacando menos que el efecto de la primera (solo humanos comunes).

La segunda es consiguiendo el estatus divino en la tabla de religión una

vez se ha empezado a jugar (solo humanos comunes y altos). Los sureños no hacen esta tirada.

En ocasiones, Tianlong se transforma en humano y acude a los festivales de estos, donde se dedica a seducir a mujeres, generalmente jóvenes y bellas campesinas, haciéndose pasar como un astrólogo o un erudito, o incluso un noble. Los frutos de estas salidas son los hijos del Rey Dragón, los cuales son totalmente humanos y no pueden pasar sus poderes a la siguiente generación, solo ellos son los elegidos y tienen un gran poder.

Al correr por su cuerpo sangre de Tianlong, sus habilidades naturales son mucho más sorprendentes que las del resto de los hombres y esto queda reflejado en el aspecto exterior. Todos son físicamente perfectos, +5 al ATR, con una piel perfecta sin mancha alguna, unos ojos verdes centelleantes y un fluido pelo negro son los signos de su naturaleza mágica.

Además de esto, tienen los siguientes poderes:

- Inmortalidad: son inmortales por edad, por lo que sólo pueden morir de forma violenta y los efectos de envejecimiento no cuentan para esta gente.
- Espiritualismo: son prácticamente inmunes a las armas normales, ya que estas le causan solo el 50% del daño normal.
- Fuerza inherente: tienen +2 a la fuerza
- Resistencia: +25 a todas las TRs que realicen si son de conjuros, venenos etc., no cuando son tiradas enfrentadas.
- Pueden respirar bajo el agua durante 1hora por cada nivel de AD que tengan.
- Signo del dragón: Ningún dragón dañará a estas personas, a menos que sea en defensa propia, por miedo a una retribución a Tianlong, exceptuando los Ànlong.
- Piel cambiante: Cuando un personaje se convierte en hijo del dios dragón tiene que hacer una tirada. Si saca menos de su AD éste obtiene el poder de transformare en un dragón joven durante una hora al día. Si esta tirada no tiene éxito, el personaje no tiene derecho a volver a tirar nunca más.

ANIMALES COMUNES

CABALLO

FUE	29
CON	13
TAM	26
INT	3
AD	11
REF	11
IN	11
Aguante	-
Bonif. Al daño	+2d6
Armadura	1
Puntos de vida	44

Cabeza	13
Cuello	9
Torso	35
Bajo vientre	11
Patas	22
Pezuñas	4

5% mordisco
15% coz * 1d8
25% pisoteo** 2d6

*Hay un 65% de posibilidades de que el jinete sea derribado de la montura, a menos que pase una tirada de montar difícil
**Sólo pisotean si se les ordena, nunca de forma altruista.

CALAMAR GIGANTE

Las características que se dan, son para un calamar de unos 4m, lo suficiente para luchar contra una ballena. Se debe sumar 3 a TAM y FUE por cada 60cm adicionales.

FUE	21
CON	13
TAM	21
INT	7
AD	11
REF	19
IN	7
Aguante	-
Bonif. Al daño	+2d6
Armadura	2
Puntos de vida	34

45% pico 1d10
45% tentáculo 1d6

El pico y los 8 tentáculos pueden atacar simultáneamente hasta a 8 blancos diferentes.

Si un tentáculo atrapa en los asaltos posteriores se recibirán 4d6 de daño por constricción, que puede protegerse con armadura.

COBRA

FUE	7
CON	10
TAM	12
INT	6
AD	13
REF	18
IN	11
Aguante	-
Bonif. Al daño	-
Armadura	2
Puntos de vida	17

50% mordisco*

*aparte del daño por el mordisco, introduce un veneno de nivel 18. Si no se pasa la tirada, el sistema nervioso de la victima sufrirá en 1d4 minutos los efectos, teniendo convulsiones y finalmente causando un paro cardiaco en 1d20 asaltos, una vez comiencen los efectos del veneno. Cuando comienzan las convulsiones ya es imposible curar al enfermo por medios normales.

COCODRILO

FUE	26
CON	19
TAM	26
INT	5
AD	11
REF	7+10 a efectos de iniciativa
IN	11
Aguante	-2
Bonif. Al daño	+2d6
Armadura	5 por piel
Puntos de vida	45

60% Mordisco 1d10
60% coletazo 2d6

El mordisco hace presa en la presa la cual debe de pasar un TR de FUE contra FUE para poder soltarse antes de que el animal lo lleve al agua.

Si muerde dentro del agua, el cocodrilo girará sobre sí y hará tantos puntos de vida generales como su fuerza.

CÓNDOR

FUE	23
CON	11
TAM	17
INT	13
AD	13
REF	19
IN	13
Aguante	-
Bonif. Al daño	+1d6
Armadura	2 por plumas
Puntos de vida	34

45% picotazo 1d8
45% garra 1d6

ELEFANTE

FUE	50
CON	30
TAM	50
INT	11
AD	11
REF	7
IN	11
Aguante	-6
Bonif. Al daño	+5d6
Armadura	-
Puntos de vida	80

65% Cornada 1d8
75% pisoteo 10d6

En lugar de cornear, el elefante puede atacar con la trompa con el mismo % y si el personaje no pasa un TR de su FUE contra la del elefante, éste será derribado y puede ser pisoteado en el siguiente turno.

No atacará con la trompa, a menos que no haya perdido la mitad de sus puntos de vida.

GATO

FUE	6
CON	10
TAM	7
INT	13
AD	12
REF	15
IN	15
Aguante	-
Bonif. Al daño	-
Armadura	-
Puntos de vida	16

40% mordisco 1d4
50% garra 1d4

Habilidades

Puede ver en la oscuridad.

GORILA

FUE	26
CON	11
TAM	19
INT	8
AD	8
REF	17
IN	11
Aguante	-
Bonif. Al daño	+2d6
Armadura	2
Puntos de vida	37
Cabeza	11
Cuello	7
Torso	27
Bajo vientre	9
Brazos	14
Piernas	19
Manos/pies	4

45% Mordisco 1d4
45% Mano 1d6

Pueden morder o usar las dos manos por cada turno de combate.

Si el gorila acierta en sus dos ataques de manos, repite cada turno el daño que se hace por la presa, a menos que se pase un TR de FUE contra FUE o se le haga una finta con más efecto que el ataque del gorila. La víctima del ataque no puede usar armas cuerpo a cuerpo, mayores que un cuchillo.

JABALÍ

Animales sociales que viajan en grupos de unos 20 individuos.

FUE	11
CON	13
TAM	11
INT	7
AD	4
REF	7
IN	8
Aguante	-
Bonif. Al daño	-
Armadura	3
Puntos de vida	24

30% colmillo 1d8

LEÓN

Puede hacer un ataque con una zarpa y el mordisco por cada turno de acción que posea, siendo todos los ataques del turno al mismo blanco.

FUE	26
CON	19
TAM	23
INT	13
AD	9
REF	17
IN	13
Aguante	-2
Bonif. Al daño	+2d6
Armadura	2
Puntos de vida	44

50% zarpa 1d8
40% mordisco 1d10

Habilidades:
Ocultarse 60%
Percepción 50%

LOBO

FUE	13
CON	11
TAM	11
INT	10
AD	10
REF	13
IN	10
Aguante	-
Bonif. Al daño	-
Armadura	1
Puntos de vida	24

40% mordisco 1d8

MURCIÉLAGO GRANDE

FUE	5
CON	7
TAM	5
INT	7
AD	7
REF	22
IN	7
Aguante	+2
Bonif. Al daño	-1d6
Armadura	-
Puntos de vida	12

40% mordisco 1d6

PERRO

FUE 7
CON 11
TAM 5
INT 7
AD 7
REF 13
IN 7
Aguante -
Bonif. Al daño -
Armadura -
Puntos de vida 18
30% Mordisco 1d6

PITÓN

Las leyendas cuentan de pitones que devoraban hombres, incluso algunas dicen que demonios y dioses, pudiendo tener poderes de hipnosis las mayores de ellas y siendo muy peligrosas. En realidad tan sólo son muy poderosas físicamente o eso se supone...

FUE 23
CON 13
TAM 18
INT 11
AD 11
REF 13
IN 10
Aguante -
Bonif. Al daño +2d6
Armadura 2
Puntos de vida 36
40% mordisco 1d6
60% constricción 2d6

Si la constricción tiene éxito, la víctima está atrapada por los anillos de la serpiente hay un % que son los REF del personaje x3 para que le quede un brazo libre y poder defenderse. Desde el momento que tenga lugar el ataque, el daño es de 2d6 + bonf al daño (2d6 adicionales) – la armadura del personaje. Si además de ésto el personaje no supera una tirada de su CON contra la de la serpiente, éste quedará inconsciente.

TIGRE

El mayor de los felinos. Entre las historias que lo rodean se dice que es un consumado devorador de hombres y el más violento de los animales. Adorado por los miembros del feudo del Tigre en el imperio de Jade, son perseguidos en muchos otros lugares. Tienen una adaptabilidad impresionante, encontrándose por todas partes de las tierras imperecederas.

FUE 30
CON 19
TAM 27
INT 11
AD 11
REF 17
IN 11
Aguante -3
Bonif. Al daño +3d6
Armadura 2
Puntos de vida 46
70% zarpa 1d8
40% mordisco 1d10
Habilidades:
80% esconderse
50% emboscar
50% percepción

El tigre puede hacer dos ataques con sus garras y uno de mordisco a un blanco, por cada turno de acción que tenga en un asalto.

Como ha podido verse, en los animales apenas hay algunos que tengan dispuesta la localización de daños. Esto es, o bien por que se deberían vencer por daño general, o por que se ha dejado a discreción del DJ la localización y PV de cada una de las partes.

También puede observarse que en algunos ataques se ha puesto al lado el daño que hacen, esto es por que difieren de la tabla dispuesta al principio de la sección. Pero lo más atrayente de los animales, es que algunos tienen habilidades que pueden utilizar en el combate o en su supervivencia, estas habilidades sólo las tienen los animales con mayor capacidad o inteligencia.

PREGUNTAS Y RESPUESTAS

Aquí reflejamos algunas de las preguntas que han ido surgiendo en los playtestings del juego para que podáis entender algunas partes del reglamento:

P: ¿Por qué no se reparte un numero de puntos de creación para las características o se intercambian entre ellas?
R: La razón de esto es que existe una lista de ventajas y desventajas para moldear el personaje, de este modo se obliga a los jugadores no solo a coger ventajas de equipo o habilidades, sino a caracterizar al personaje.

P: ¿Por qué solo los humanos tienen horóscopo?
R: Por que es un regalo de los dioses, están atados al momento de su nacimiento, pero también es por compensar de alguna forma la inferioridad en características con el resto de razas.

P: Los puntos que modifican las características ¿dónde se apuntan?
R: Estos puntos se añaden en la casilla de especial, exceptuando lose de aumento por experiencia que sí modifican la casilla de tirada.

P: ¿Que alcance tienen los conjuros?
R: Por norma general vienen descritos en el conjuro pero si esto no fuera así el director de juego tiene la ultima palabra, siempre y cuando sea lógico.

P: Los multiplicadores de puntos de corrupción ¿se suman o se multiplican?
R: Se suman.

P: ¿Puede mi hechicero llevar armadura?
R: Si, pero hay q tener en cuenta que el penalizador de armadura afecta a la tirada de lanzamiento del hechizo, ya que para lanzar un conjuro se requieren ciertos movimientos y formulas corporales y no solo verbales para que estos tengan efecto.

P: ¿Hay occidentales en el juego?
R: La cultura más occidental podría ser considerada la de los enanos, ya que provienen de otro lugar con otras ideas y forma de parecer. Pero dentro de la ambientación no hay culturas occidentales propiamente dichas.

P: ¿La magia requiere un asalto de preparación pero se lanza al final del asalto o al principio del siguiente?
R: Al principio del siguiente como primera acción de este modo no tiene penalizadores.

P:¿Cómo se calcula el precio final de un objeto?
R: Se suman los multiplicadores al coste y el resultado se multiplica por el precio base del objeto.

P: ¿Los monstruos tienen habilidades?
R: Si quieres que un monstruo haga alguna tirada especial como percepción o algo similar, utiliza la característica pertinente multiplicada desde x3 a x5

P: En los penalizadores por turno ¿Se aplican a la habilidades como percepción, conocimientos...?
R: No, solo a acciones físicas como pueden ser combate, acrobacias, Chi... no a las que se refieran a conocimiento o chequeos como habilidades de desarrollo independiente de control o conocimientos.

P: ¿por qué la iniciativa es fija?
R: Se ha considerado que las personas tienen un nivel de reflejos determinado es decir, muy difícilmente nadie podría vencer a Bruce Lee por rapidez, pero para modificar la iniciativa esta el Chi, de esta forma las iniciativas pueden ir variando, aplicando energía interior.

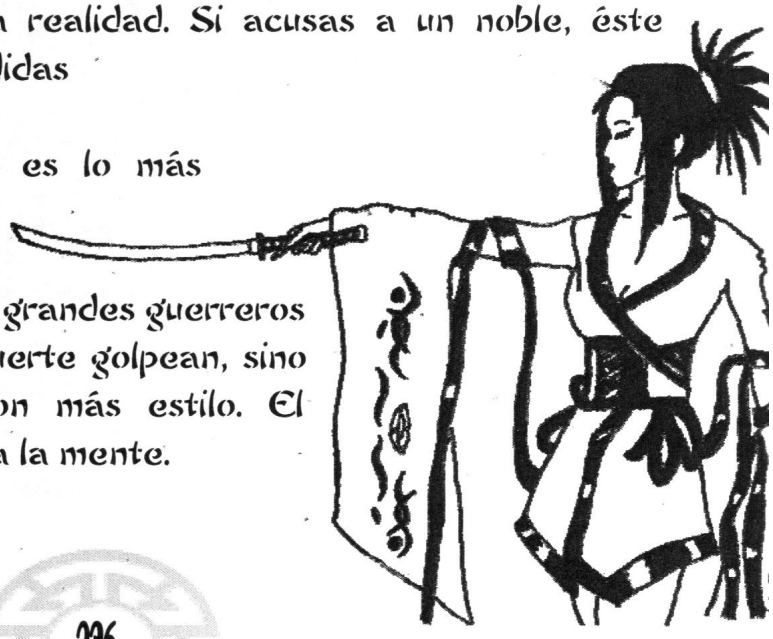
P: ¿Por qué una ficha tan grande?
R: La razón de esto es muy sencilla, si miramos una ficha de Shan Hu, veremos que tiene 5 paginas, de las cuales una de ellas es de descripción del personaje y datos para el jugador y otra es para la descripción de conjuros y habilidades chi, dos cosas que no todos los personajes tienen. De este modo la ficha se reduce a 3 paginas, con las cuales no es necesario estar consultando el manual.

EL LIBRO DEL EMPERADOR AMARILLO

LAS LEYES DEL SHAN HU

Para sobrevivir en la sociedad Shan Hu hay que cumplir unas leyes muy sencillas pero que son muy importantes para las personas que viven en este entorno.

1. Respetar siempre el Man Hu, estos cambios de impresiones, ideas, incluso información son vitales para el mantenimiento de todo el sistema por el que se rige este grupo social.
2. Tu nombre es tu identidad, allí donde vayas tu nombre te precederá, incluso aunque cambies de nombre, si el anterior tenía una fama, se te puede reconocer por él y la gente te conocerá por él.
3. Mantén siempre el respeto hacia tus enemigos, desde el bakemono más repelente hasta el wujen más poderoso, el respeto es la marca de identidad en todo el grupo.
4. Preséntate correctamente siempre que sea posible, tus enemigos deben saber quien eres cuando te enfrentas a ellos, incluso cuando se conocen perfectamente, suelen hacer alguna referencia.
5. Si mantienes una unión con más personas de la sociedad Shan Hu de forma constante, lo normal es ponerle un nombre al grupo para que sea la tarjeta de presentación de todos.
6. Respetarás a tu maestro y sus doctrinas, suceda lo que suceda, a menos que tu propio maestro rompa las normas del Shan Hu, en cuyo caso deberás limpiar tu nombre...
7. Nunca pongas en evidencia a nadie con tus acciones. Acusar a una persona de algo sin pruebas es indigno, y en ocasiones las apariencias no son la realidad. Si acusas a un noble, éste puede tomar medidas drásticas contra ti.
8. La clase y el estilo es lo más importante dentro de la sociedad Shan Hu. Generalmente los grandes guerreros no son los que más fuerte golpean, sino los que lo hacen con más estilo. El músculo nunca vence a la mente.



LISTA DE EQUIPO

Una de las cosas que en la creación de personaje no se habla, es sobre el equipo básico y el dinero con el que empiezan los personajes. Cada personaje comienza con un arma, la ropa que lleve puesta y 100 taels de plata, a menos que se especifique lo contrario por ventajas o desventajas.

En las siguientes listas de equipo, los precios vienen dispuestos para objetos de manufactura normal. Si los jugadores quieren tener objetos con una estética diferente a la común, se debe multiplicar x1.5 si se le quiere dar algún toque de distinción, x2 si se quiere algo distinto y x5 si se quiere personalizado. Estos mismos multiplicadores se aplican a la ropa siendo normal, con algún bordado, especial o personalizada.

EQUIPO COMÚN

OBJETO	PESO	PRECIO		NOTAS
Aguija de coser		-	1	
Alambre (cada 30m)		2,5	50	
Alforjas		1,8	50	
Anillo con sello		-	50	
Antorcha	0,5	2		
Anzuelo	-	1		
Aparejos de poleas	3	60		
Arado		15	12	
Arcón grande (0,33m3)		10	45	
Arcón pequeño (0,05m3)	2	20		
Arnés		1,8	50	
Balanza	5	35		
Barril enorme (200L)		120	75	
Barril grande (50L)	30	50		
Barril pequeño (8L)	1,5	25		
Bolsa de cintura grande		-	3	
Bolsa de cintura pequeña	-	1		
Botella de cristal	0.25	15		
Brasero de bronce	2	23		
Cacerola	1	18		
Cadena ligera por metro	1,5	12		
Cadena pesada metro		2	22	
Caja de pergaminos		0,5	15	
Candado bueno	0.5	35		
Candado normal	0.25	10		
Carbón		0,5	10	
Catalejo	0.5	200		
Cera de sello		0.25	1-2	
Cesto grande (0,12m3)		1	6	
Cesto pequeño (0,3m3)		0.5	3	
Cincel		0.5	50	
Cristal de aumento	0.25	100		
Cubo (8L)		2	1-3	
Cuerda (cada 3m)	0.5	2		
Escala de cuerda (cada 3m)	1.5	4		
Escalera (3m)		7	2	
Espejo		0.5	20	
Estaca		0.5	1	
Flechas (20)		1,5	2	
Frasco (0.25L una dosis)	-	2		
Frasco de aceite	0.3	30		
Funda para arma	0.5	7-10		
Ganzúas	0.25	100		+10 a abrir cerraduras
Garfio		0.5	15	
Hamaca	1	5		
Instrumento musical		varia	50-500	
Jabón		0.25	1-2	
Juego de herramientas de una profesión	varia	40		
Lámpara de aceite	0.8	8		
Libro común por pagina		varia	1	
Libro con ilustraciones por pagina	varia	15		
Lona (por metro)	1.5	2		
Mochila		1,5	2	le cogen 56L
Palanca de hierro	1,5	6		

Papel (por hoja)	-	2	
Perfume (por frasco)		0.3	10
Peplo		3	10
Piedra de afilar		varia	2
Pinceles de escritura		0.25	3
Pinturas de geisha	0.5	10	+1 al ATR
Red de pesca		2,5	3
Amuleto	1	100	
Reloj de sol		0,5	14
Reloj de arena		0,5	17
Sabana		-	2
Saco grande (0.13m3)		1,35	3
Saco pequeño (0.02m3)	0.5	1	
Sierra		1	3
Tela de calidad por metro	-	21	
Tela sencilla por metro		-	7
Tienda para 4 personas		8	32
Tienda pabellón para 6 personas	12	58	
Tienda para 2 personas		4	21
Tinta para escribir	0.25	10	
Títere		varia	5-100
Tiza por barra		-	2
Vela (10)	1	1-4	
Yesquero	0.5	1	
Yunque		20	110

VESTUARIO

NOMBRE	PRECIO
Blusa forrada	8
Botas, blandas	10
Botas, pesadas	13
Calzones	7
Camisa, gamuza	5
Capa de lana	6
Capa de viaje	5
Capa de piel	8
Cinturón	4
Chaleco de piel	7
Chaqueta de seda	32
Delantal de cuero	12
Faja	2
Gorro, sombrero	2
Guantes de tela	3
Guantes de cuero, piel	9
Kimono	14
Mocasines, zuecos, zapatillas	4
Sandalias	2
Toga	9
Tunica	20
Zapatos	6

TRANSPORTE

OBJETO	PRECIO
Bote (4 personas)	100
Barco de guerra	5000
Barco mercante (40 personas)	1500
Carreta (3 personas)	270
Carro grande (14 personas)	780
Carro pequeño, palanquín(2 personas)	200
Carruaje (4 personas)	500
Chalupa (4 personas)	150
Establo y forraje por dia	2
Herraduras	40
Remo	5
Rueda de carro	13
Vela de barco	33
Yugo de buey	9
Yugo de caballo	11
Pasaje en barco	21xkm
Pasaje en trasbordador	11xkm

COMIDA

OBJETO	PRECIO
Agua miel	1
Botella de sake	6
Botella de sochi	12
Cerveza	1-2
Comida normal	3
Comida pobre	1
Cuenco de arroz	1
Cuenco de estofado	2-4
Docena de huevos	4
Festín	10
Fruta	5
Gachas y pan	1
Galletas de arroz	2
Licor	4
Pastel	3
Queso	3
Sidra	1-2
Sopa	1
Té normal	2
Té de calidad	5-50
Trozo de carne	3-4
Vino malo	1-2
Vino bueno	2-4
Vino excelente	6
Vino de reserva	12

SERVICIOS

SERVICIO	PRECIO
Alquiler de un caballo y carro por día	10
Baño	5
Biblioteca	10
Consuelo de una prostituta	20
Escribano por pagina	5
Guía por día	30
Habitación privada para dos en posada	20
Habitación con camas separadas	5
Habitación comunal sin camas	2
Hospitalización por día	20
Lavandería por carga	2
Mano de obra por día	8
Mensajero por nota y distancia	4 x km
Pasión de una cortesana	80
Servicio de un criado por semana	70 + manutención
Servicio de una cortesana por semana	180 + complementos y manutención
Servicio de un mercenario por semana	100 + manutención
Servicio de un erudito	30+
Soborno a un guardia	3-30
Soborno a un magistrado	10-100

ARMAS

IMPERIO DEL NORTE

ARMA	PRECIO		
Bo	10	Kaginawa	60
Jo a dos manosJo a una mano	10	Kusari	50
Hambo	10	Nunchaku	20
Hishi	15	Naginata	140
Tanto	30	Kumade	70
Kozuka	20	Shinobi-Zue	50
Sai	130	Nagikami	120
Ninjato	200	Yari	100
Katana	230	Yarinage	120
Wakizashi	70	Dai-kyu	250
No-Dachi	250	Han-kyu	160
Kyoketsu-Shogei	130	Oyumi	250
Kusari-Fundo	70	Shuriken x9	45
Kusari-gama	120		

IMPERIO DE JADE

ARMA	PRECIO		
Sable	200	Alabarda larga	180
Espada	180	Doble sable	170
Bastón	10	Sable del sur	210
Bastón de 2 secciones	15	Cuchillos cola de pez x2	60
Bastón de 3 secciones	20	Lanza	100
Látigo de 9 secciones	25	Mandoble chino	240
Dardo	10	Sable de 9 anillos	220
Tridente	140	Anillas x2	100
Pala de media luna	150	Aro	40
Tridente de los 9 dragones	250	Garras x2	40
Alabarda corta	150	Hacha	80

SUREÑOS

ARMA	PRECIO		
Daga/cuchillo	30	Lanza de caballería	180
Cimitarra	180	Jabalina	80
Alfanje	200	Arcos	100
Mandoble	250		
Lanza	100		

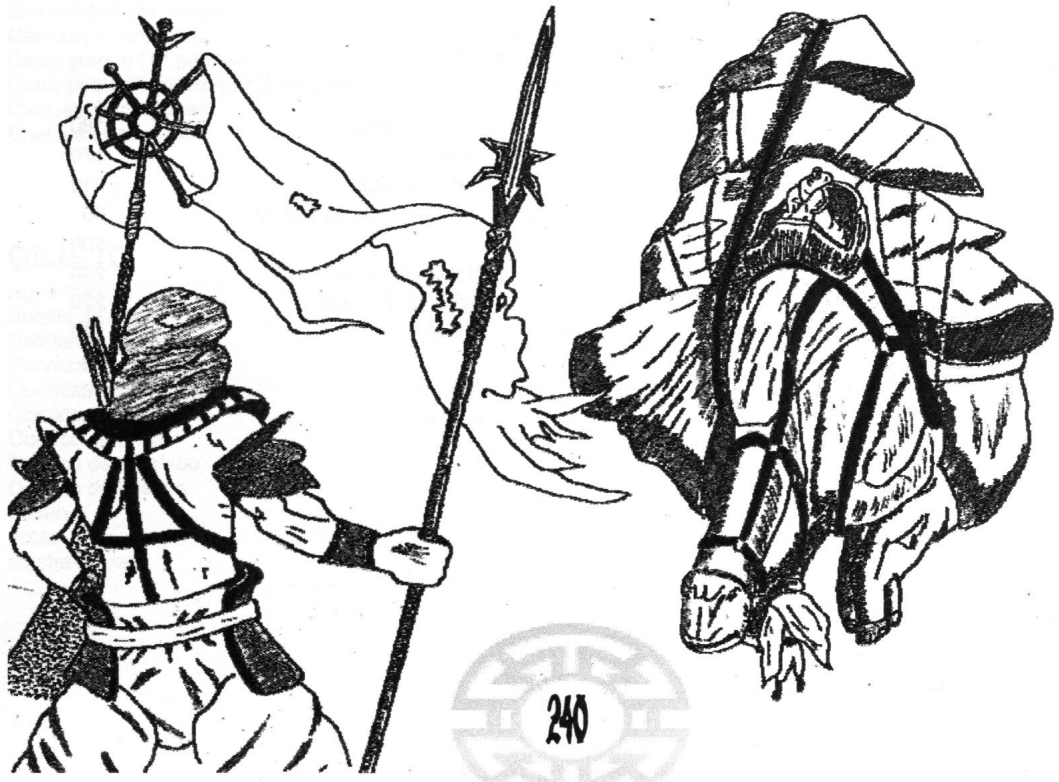
ARMAS SAER

ARMA	PRECIO
Kriss	40
Espada latigo	200
Lanza Saer	100
Arpon	80
Arco	100

ARMADURAS

TIPO	PRECIO
Ligera	100
Do-maru	220
Haidate	260
Hara-hate	260-340
Hamaki	180
Jinaboari	100
Kote	260
O-yoroi	320
Sode	100
Suneate	100
Hachi	80
Kabuto	200
Mempo	100
Shikora	100
Combate	260-300-340
Arquero	180
Pesada	480
Ropas acolchadas	80
Grebas	140-200
Gorjal	100
Yelmo de combate	200
Yelmo de guardia	100
Guantes	60-100
Guantelete arquero	20

Comerciantes Tijin



FICHAS
SHAN-HU

NOMBRE | RAZA

SEXO | PROFESION | NACION

REINO | ALTURA | PESO | EDAD | RELIGION

HOROSCOPO

SUERTE | PUNTOS DEIDAD | PUNTOS OSCURID

INICIATIVA

BASE | MODIFICADORES

TOTAL

EXPERIENCIA

CHI

CARAC | EXP

TOTAL | ACTUAL

REC

MAGIA

CARAC | EXP

TOTAL | ACTUAL

REC

CARACTERISTICAS

	TIRADA	RAZA	ESPECIAL	TOTAL
FUE				
CON				
REF				
INT				
IN				
EDU				
ATR				
AD				
TAM				

VENTAJAS	DESVENTAJAS

DEFENSA PASIVA

PENALIZADOR POR HERIDAS	
25%	-10
50%	-20
75%	-30

AGUANTE

BON. DAÑO

FAMA

ACCIONES

PUNTOS DE VIDA GENERALES

ACTUALES

PUNTOS DE VIDA LOCALIZADOS Y MODIFICADOR

MODIFICADOR	LOCALIZACION	PUNTOS DE VIDA	P. DE VIDA RECIBIDOS	HEMORRAGIAS
-50	CABEZA 30%			
-55	CUELLO 20%			
0	TORSO 80%			
-25	BAJO VIENTRE 35%			
-20	BRAZO IZQ 40%			
-20	BRAZO DER 40%			
-10	PIERNA IZQ 50%			
-10	PIERNA DER 50%			
-35	MANO IZQ 10%			
-35	MANO DER 10%			
-35	PIE IZQ 10%			
-35	PIE DER 10%			

TABLA DE ARMAS

NOMBRE	DAÑO	PESO	%	NOTAS

TABLA DE ARMADURAS

NOMBRE	PROTECCION ZONA	PEN. ACCION	PEN. DEF	PEN. PROYECTILES

TABLA DE ARTES MARCIALES

NOMBRE	REF	DES	ESPECIAL	TOTAL	PUÑ	PAT	BLO	ESQ	DER	LUX	FIN	EST	BAR	AGA
	+	+	=											
	+	+	=											
	+	+	=											
	+	+	=											
	+	+	=											
	+	+	=											

HABILIDADES

GENERALES

		Carac.	Des.	Especial	Total
☐ Acrobacias	REF				
☐ Actuar	ATR				
☐ Acupuntura	EDU				
☐ Ag. Manual	REF				
☐ Arte_____	EDU				
☐ Astronomía	EDU				
☐ Atletismo	CON				
☐ Baile	ATR				
☐ Cabuyería	INT				
☐ Caídas	REF				
☐ Canto	ATR				
☐ Ceremonia del Té	EDU				
☐ Cirugía	EDU				
☐ Cocina	IN				
☐ Comercio	IN				
Conocimiento	EDU				
☐ _____					
☐ _____					
☐ _____					
☐ Construir	INT				
☐ Contorsionismo	REF				
☐ Curtición	INT				
☐ Desac. trampas	IN				
☐ Diplomacia	EDU				
☐ Enseñar	EDU				
☐ Esculpir piedra	INT				
☐ Esculpir madera	INT				
☐ Esconderse	IN				
☐ Esquiar	REF				
☐ Estrategia	EDU				
☐ Fabricar flechas	INT				
☐ Falsificación	INT				
☐ Forrajeo	IN				
☐ Forzar cerraduras	IN				
☐ Hablar en publico	ATR				
☐ Heráldica	EDU				
☐ Herrería	INT				
Idiomas	EDU				
☐ _____					
☐ _____					
☐ _____					
☐ Improv. poética	IN				
☐ Juego	IN				
☐ Liderazgo	ATR				
☐ Matemáticas	EDU				
☐ Matemáticas av.	INT				
☐ Montar	REF				
☐ Música	EDU				
☐ Nadar	REF				
☐ Navegación	IN				
☐ Pastoreo	INT				
☐ Percepción	IN				
☐ 1° auxilios	INT				
☐ 2° auxilios	INT				
☐ Protocolo	EDU				
☐ Remo	FUE				
☐ Seducción	ATR				
☐ Seguir rastros	IN				
☐ Señales	IN				
☐ Seppukku	EDU				
☐ Sigilo	IN				
☐ Torturar	INT				
☐ Trepar	REF				
☐ Vela	INT				
☐ Venenos (2)	IN				
☐ Veterinaria	EDU				
☐ Yoga	AD				
☐ Zambullida	REF				

MAGICAS

		Carac.	Des.	Especial	Total
☐ Disciplina magica (4)	AD				
☐ Signos celestiales (3)	AD				

RELIGIOSAS

		Carac.	Des.	Especial	Total
☐ Exorcismo (2)	AD				
☐ Santo mantra (3)	AD				

COMBATE

		Carac.	Des.	Especial	Total
☐ Arma_____					
☐ Arma_____					
☐ Arma_____					
☐ Armas Improv.	FUE				
☐ Ataque inverso	REF				
☐ Boshi ken (3)	EDU				
☐ Equilibrio m.	AD				
☐ Frenesí	AD				
☐ Fudo Ken (2)	FUE				
☐ Iaijutsu	REF				
☐ Koppojutsu (3)	FUE				
☐ Koshijutsu (4)	EDU				
☐ Shiken Ken (2)	FUE				
☐ Yadomejutsu (2)	REF				

LADRON

		Carac.	Des.	Especial	Total
☐ Ataque silencioso	IN				
☐ Emboscar	-				
☐ Ko-Ashi	AD				
☐ Yoko-Aruki (HDI)	AD				
☐ _____					
☐ _____					
☐ _____					
☐ _____					
☐ _____					
☐ _____					
☐ _____					
☐ _____					

COMBOS

NOMBRE:
MULTIPLICADOR:
PENALIZADOR:
ESTILO:
DESCRIPCION:

DESARROLLO = CARAC. + DESARROLLO + ESPECIAL = TOTAL

NOMBRE:
MULTIPLICADOR:
PENALIZADOR:
ESTILO:
DESCRIPCION:

DESARROLLO = CARAC. + DESARROLLO + ESPECIAL = TOTAL

NOMBRE:
MULTIPLICADOR:
PENALIZADOR:
ESTILO:
DESCRIPCION:

DESARROLLO = CARAC. + DESARROLLO + ESPECIAL = TOTAL

HABILIDADES CHI

PODER: CARACTERISTICA: DIFICULTAD: PUNTOS: DESCRIPCION:	PODER: CARACTERISTICA: DIFICULTAD: PUNTOS: DESCRIPCION:
PODER: CARACTERISTICA: DIFICULTAD: PUNTOS: DESCRIPCION:	PODER: CARACTERISTICA: DIFICULTAD: PUNTOS: DESCRIPCION:
PODER: CARACTERISTICA: DIFICULTAD: PUNTOS: DESCRIPCION:	PODER: CARACTERISTICA: DIFICULTAD: PUNTOS: DESCRIPCION:

CONJUROS

CONJURO: NIVEL: DESCRIPCION:	CONJURO: NIVEL: DESCRIPCION:	CONJURO: NIVEL: DESCRIPCION:
CONJURO: NIVEL: DESCRIPCION:	CONJURO: NIVEL: DESCRIPCION:	CONJURO: NIVEL: DESCRIPCION:
CONJURO: NIVEL: DESCRIPCION:	CONJURO: NIVEL: DESCRIPCION:	CONJURO: NIVEL: DESCRIPCION:

VESTIMENTA Y COMPLEMENTOS

EQUIPO

OBJETO	PESO	OBJETO	PESO

DINERO

CAPACIDAD DE CARGA

CARGA TOTAL

CONTACTOS

DESCRIPCION FISICA Y PSICOLOGICA

PNJ

NOMBRE:
RAZA:

DECRIPCION FISICA:
VENTAJAS / DESVENTAJAS:

CARACTERISTICAS

FUE		CON		TAM	
INT		AD		REF	
IN					

	TOTAL	ACTUALES
PUNTOS DE CHI		
PUNTOS DE MAGIA		

PUNTOS DE CORRUPCION

AGUANTE		ARMADURA	
BON. DAÑO		PTOS. VIDA	

	TOTAL	ACTUALES
CABEZA		
CUELLO		
TORSO		
BAJOVIENTRE		
PIERNAS		
BRAZOS		
PIES		
MANOS		

HABILIDADES

HECHIZOS O TECNICAS DE CHI

ESTILO MARCIAL

VARIOS

PNJ

NOMBRE:
RAZA:

DECRIPCION FISICA:
VENTAJAS / DESVENTAJAS:

CARACTERISTICAS

FUE		CON		TAM	
INT		AD		REF	
IN					

	TOTAL	ACTUALES
PUNTOS DE CHI		
PUNTOS DE MAGIA		

PUNTOS DE CORRUPCION

AGUANTE		ARMADURA	
BON. DAÑO		PTOS. VIDA	

	TOTAL	ACTUALES
CABEZA		
CUELLO		
TORSO		
BAJOVIENTRE		
PIERNAS		
BRAZOS		
PIES		
MANOS		

HABILIDADES

HECHIZOS O TECNICAS DE CHI

ESTILO MARCIAL

VARIOS

CALENDARIO

MES\ DÍA	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	E	
ENERO / YI YUÈ	1	1	1				♋						○	♋							♋						☪	♋			X	
FEBRERO / ÈR YUÈ					♋						○ 2	♋							♋						☪	♋					X	
MARZO / SAN YUÈ			♋						○	♋							♋				3		☪	♋							X	
ABRIL / SÌ YUÈ	♋		4				○ 5	♋							♋						☪	♋							♋		X	
MAYO / WU YUÈ					○ 6	♋							♋						☪	♋							♋				X	
JUNIO / LIÙ YUÈ			○	♋		7					♋						☪	♋							♋						○	
JULIO / QI YUÈ	♋						8	♋			9	9	9	☪	♋							♋						○	♋			
AGOSTO / BA YUÈ					♋						☪ 10	♋							♋						○	♋					X	
SEPTIEMBRE / JIU YUÈ			♋						☪	♋					11		♋						○ 12	♋							X	
OCTUBRE / SHÍ YUÈ	♋						☪	♋							♋					13	○ 13	♋ 13							♋		X	
NOYIEMBRE / SHÍ YI YUÈ					☪	♋							♋						○	♋							♋				X	
DICIEMBRE / SHÍ ÈR YUÈ			☪	♋							♋						○	♋							♋					14	☪ 15	♋ 15

○ Luna llena
☪ Luna nueva
♋ Ultimo día de la semana
X no existe este día

1 Año nuevo
2 Día de la victoria
3 Festival de la primavera
4 Festival de las flores
5 Fiesta de las linternas
6 Día de los niños
7 Fiesta del bote Dragón
8 Festival de las estrellas
9 Festival de los muertos
10 Festival de la Luna
11 Festival de la guerra
12 Festival agrícola
13 Festival de Dragón
14 Gran Purificación
15 Fin de año

Subido por Duptom Aguirre Frei